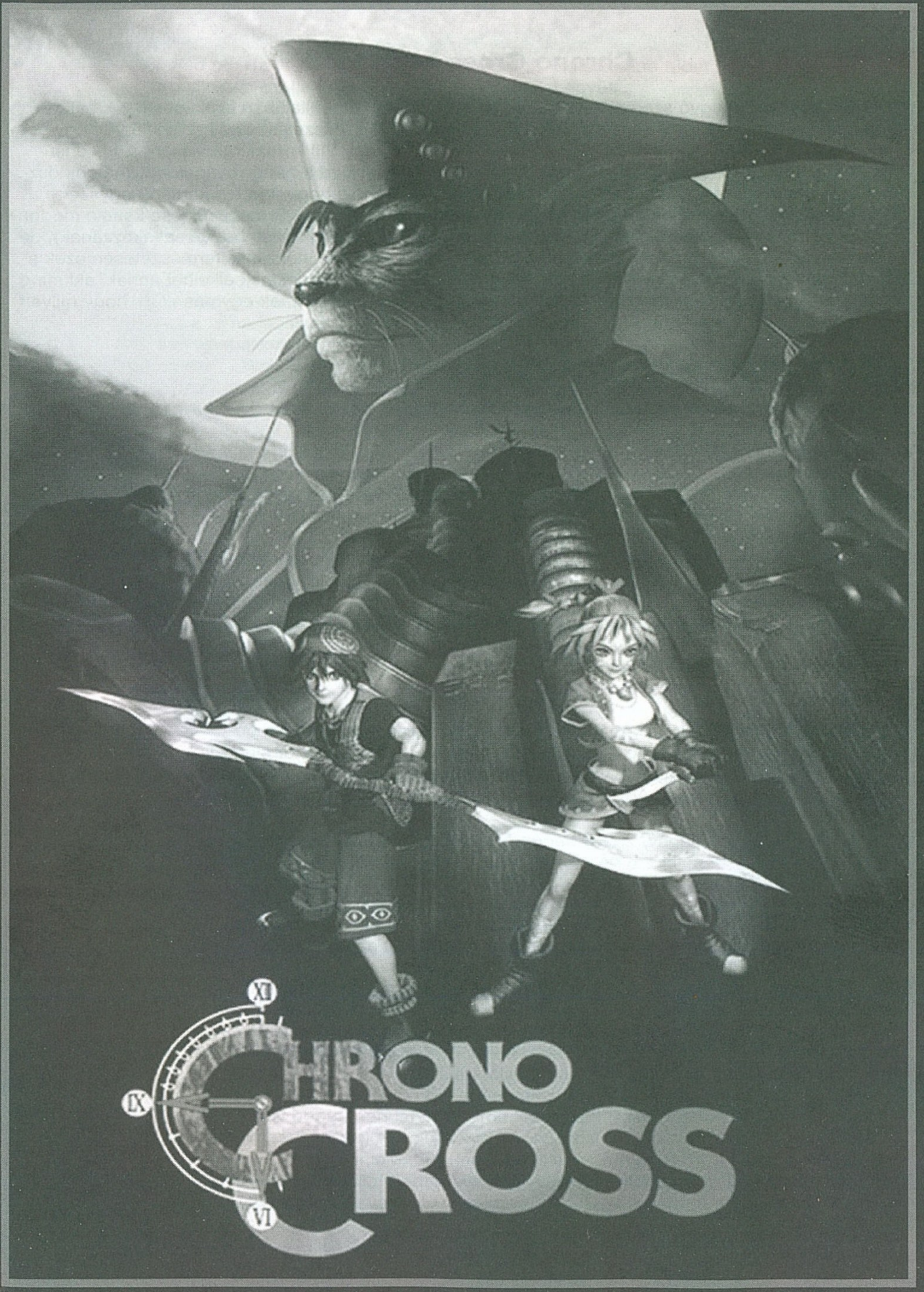
playtime!

ajándék



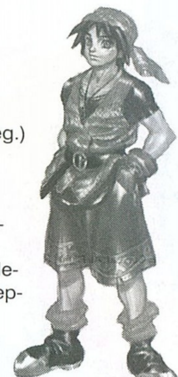
+ dreamcast cheatek A-Z-ig


CHRONO
CROSS

Chrono Cross karakterek

A Chrono Cross rendhagyó szerepjáték, hiszen az ilyen játékokban általában szokásos 6-8 karakter helyett összesen negyvenötöt irányíthatunk a játék folyamán. Természetesen ez azt is jelenti, hogy nem nő mindegyik a szívünkhöz (mint például a Final Fantasy VII vagy VIII karakterei) viszont ezt ellensúlyozza, hogy sokkal változatosabb stratégiákat találhatunk ki, sokkal többféle csapatot állíthatunk össze, ráadásul a megszállott játékosok is örülhetnek, hiszen ahhoz, hogy minden karakter egyszerre a rendelkezésünkre álljon, háromszor kell végigvinni a játékot. A karakterek megszerzése kétféle módon történhet: néhányan maguktól csatlakoznak (esetleg meg kell kérnünk őket, hogy csatlakozzanak), de vannak olyanok is, akik egy mellékküldetés eredményeként kerülnek hozzánk. Természetesen ezek a melléküldetések nem mindig nyilvánvalóak, ezért némi segítség mindenkinek elkelhet annak, aki mind a 45 karaktert szeretné összegyűjteni. A karakterek itt aszerint következnek egymás után, hogy milyen sorrendben lehet őket felvenni.

Serge



Hol veheted fel: Hát, ez még talán mindenkinek menni fog...
Mágikus szféra: Fehér
Fegyver: Kampós bot (Swallow)
Spec képességek:
3. szintű: Dash&Slash (Serge megrohamoz egy ellenfelet. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szintű: Luminaire (Serge felugrik a levegőbe, és mentális energiával perzseli meg az ellenfeleket. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szintű: FlyingArrow (Serge mentális energiáit nyílvesszővé alakítja, és ezt lövi egy ellenfélre. A támadás erőssége függ Serge fegyverétől. 35 csillagnál automatikusan kapja meg.)
Leírás: Nagyon jó harcos, sok HP-val, nagyon jó mágikus erővel és mágikus védelemmel, rengeteg varázslat-hellyel. Ja, elfelejtettem mondani: ő a játék főszereplője is, de lehet, hogy ez már feltűnt...

Kid

Hol veheted fel: Először akkor próbál meg csatlakozni hozzánk, amikor Serge megnézi a saját sírját Cape Howlnál a Másik Világon. Ha itt háromszor elutasítjuk, akkor legközelebb Terminában (Másik Világ) ajánlja fel szolgálatait. Ha még most sem engedünk neki, akkor később – miután meggyógyult – automatikusan csatlakozik hozzánk.
Mágikus szféra: Vörös
Fegyver: Tőr (Dagger)



Spec képességek:
3. szintű: Pilfer (Kid ellop egy tárgyat egy ellenféltől. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szintű: RedPin (Kid ezernyi tőrt dob az ellenfeleire. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szintű: HotShot (Lucca egy találmánya leesik az égből, és Kid ezt használja egy ellenfél ellen. Egy mellékküldetésben lehet megkapni: az égő házban üssük be a L A R A jelszót [L1, r, R1, r] Lucca gépébe.)
Leírás: Szerintem fogadd el azt, hogy veled tart, ne utasítsd vissza (ez persze csak arra vonatkozik, aki nem akar minden karaktert összeszedni – nekik jobb, ha az első alkalommal visszautasítják, és hagyják, hogy Leena és Poshul csatlakozzon), mert szimpatikusabb, mint Leena. Amikor megbetegszik, szerezz neki gyógyszert, egyrészt mert sokat fejlődhetsz közben, másrészt meg milyen dolog nem megmenteni az egyik emberedet... aki ráadásul ilyen aranyos! Csatában egészen addig muszáj használni, amíg Melt fel nem tudod venni, mert a lopás képessége nagyon hasznos. Az egy általános tanács, hogy mindig legyen a csapatban olyan ember, aki tud lopni (Kid, Mel, Fargo és a többiek) – ha máskor nem, legalább a főellenségek ellen, mert tőlük nagyon hasznos dolgokat lehet csórni. A sikeres tolvajlás esélye annyi, mint egy 3. szintű támadásé.

Leena



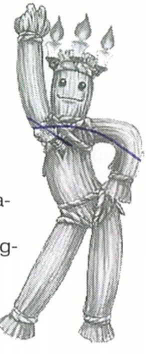
Hol veheted fel: Ha a Másik Világon Cape Howlnál elutasítottad Kidet háromszor, akkor automatikusan csatlakozik a kutyájával, Poshullal együtt.
Mágikus szféra: Kék
Fegyver: Háztartási felszerelések (pl. seprű)
Spec képességek:
3. szinten: MaidenHand (Leena világító kezeivel négyszer üti meg egy ellenfelét. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: MaidenHeart (Leena körül tollak kezdenek el lebegni, aminek következtében +33%-a van minden elhasznált varázslatának az újratermelődésére – az elhasználódó varázslatok semmiképpen nem termelődnek újra. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: MaidenFaith (Leena elkezd imádkozni, ennek következtében arra a csatára megnő a támadásainak ereje és pontossága. Ahhoz, hogy megszerezd, a játék elején a tengerparton, illetve a stégen megfelelő válaszokat kell neki adnod (az „I remember", „We'll never forget this day!" és „I'm Serge" közül legalább kettőnek kell stimmelnie), majd később, amikor Serge már visszaszerezte saját testét, vedd be Leenát a csapatba, tedd meg vezetőnek, és beszélj az Otthoni Világban a nagyanyjával (nagynénjével?) Arniban.)
Leírás: Leena sokkal hasznosabb karakter harcban, mint azt gondolnád. Használható varázsló (főleg néhány harc után), eszméletlen mennyiségű varázslat-hellyel. HP-ja ugyan nem sok van, de mégis több, mint amit egy varázslótól elvárni. Második spec képessége a játék vége felé nagyon hasznos lesz, mert a legerősebb varázslatokból nincs túl sok.

Poshul



Hol veheted fel: Ha Leena csatlakozik hozzád, ő is jön, illetve bármikor odaadhatod neki a Heckran Bone nevű tárgyat, és ekkor belép a csapatba.
Mágikus szféra: Sárga
Fegyver: Kesztyű (Glove)
Spec képességek:
3. szinten: K9-Ball (Poshul labdává gömbölyödik, és nekigurul egy ellenfélnek. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: DoggyDunnit (Poshul addig pörög, amíg egy örvény jön létre, és ezzel szórja az ellenfeleket. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: Unleashed (Nagyon hasonlít a Final Fantasy VII-ben levő Fat Chocobo matériára (a ChocoMog egyik változata volt): Poshul kicsatolja a nyakörvét, elkezd dagadni, ráveti magát egy szerencsétlen ellenfélre és összepréseli. Akkor tudja megtanulni, ha beszélsz Leenával az Otthoni Világban, miután Serge visszanyerte eredeti testét.)
Leírás: Ő sem annyira szerencsétlen, mint amilyennek látszik (végülis egy rózsaszín szőrpamacsról van szó), hiszen rengeteg HP-val rendelkezik, és nagyon durvákat tud sebezni. Mindazonáltal ne bízz benne, hogy majd egy jól irányzott varázslattal húz ki a csávából, mert mágikus képességei annyit sem érnek, mint egy pár büdös dingókutyavese (™Douglas Adams).

Mojo



Hol veheted fel: Beszélj Arniban (Otthoni Világ) egy halásszal, aki ad neked egy tárgyat (Shark's Tooth pendant), és miután átkerültél a Másik Világba, mutasd meg annak a vallási fanatikusnak, aki ugyanott lakik, ahol a halász. Ekkor a fickó legnagyobb meglepetésére imádatának egyik tárgya leugrik eddigi helyéről és csatlakozik hozzád.
Mágikus szféra: Fekete
Fegyver: Kesztyű (Glove)
Spec képességek:
3. szinten: VoodooDance (Mojo körbetáncol egy ellenfelet és megsebzi; 3 csillagnál tanulja meg)
5. szinten: CartWheel (Mojo elkezd ugrálni az ellenfelek között, és ezzel mindenkit megsebez. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: HoodooGuroo (Mojo átszúrja egy ellenfél szívét a szöggel. Akkor tanulja meg, ha először elviszed Mojot, mint a csapat vezérét Arniba (Otthoni Világ) és

beszélsz a halásszal, majd a Másik Világban az ugyanott levő szentélybe, és beszélsz a macskaszobrokkal a következő sorrendben: bal, job, középső.)

Leírás: Mojo a legszerencsétlenebb szereplők egyike, mert mind mágikus, mind harci képességei nagyon rosszak (rosszabbul varázsol, mint Zoah, és nem olyan jó harcos, mint Riddel). A neten találtam egy oldalt, amely Mojo imádatára épül, ugyanis az alkotó szerint Mojo az ellentétek lénye: egy gonosz isten szolgálója, mégis a jó oldalon harcol melletted; egy szög van átszúrva a szívén, mégis él; kötelekkel van összekötözve, mégis táncol; a teste szalmából van, a fején mégis gyertyákat hord. Hát, ez lehet, hogy így van, én azonban akkor sem használtam...

Skelly

Hol veheted fel: Amikor Fossil Valleyban (Másik Világ) azt hazudjuk, hogy mi vagyunk a problémamegoldó specialisták, és felmászunk egy magasabb részre, mindenki egy idegesítő hangra panaszkodik. Ha odamegyünk a hatalmas koponyához és megvizsgáljuk, egy koponyát találunk, aki megkér minket, hogy vigyük magunkkal, és találjuk meg a testének többi részét. Minden csontja a Másik Világban van, mégpedig:

Heavy Skull: ezt találjuk a Fossil Valley-ben

Pelvic Bone: Guldove (a kikötőnél álló kereskedő adja)

Sturdy Ribs: a Water Dragon Isle-on adja egy ember

Angry Scapula: a Shadow Forestben van a vízesés alatti kis barlangban

Good Spine: Hydra Marshban van egy nehezen látható kis barlangban

Mixed Bones: Isle of the Damneden található (az első képernyőn) egy barlangban

Ha mindet megtaláltuk, Skelly „összerakja magát". Ezután menjünk el a nagyanyjához Terminába, és ott beszéljünk a nénivel. Ekkor megjelenik Skelly, és elkezdenek beszélgetni a nagyival. Kis időre távozzunk, majd jöjjünk vissza, és kérjük meg, hogy jöjjön velünk.

Mágikus szféra: Fekete

Fegyver: kesztyű (Glove)

Spec képességek:

3. szinten: JugglerVein (Skelly buborékokat hajít az ellenfelekre. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: LoneBalloon (Skelly feldob egy buborékot a levegőbe, ami visszaesik rá, gyógyít rajta egy keveset, és megnöveli a támadóerejét 20%-kal. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: OnARoll (Skelly egy hatalmas labdát idéz meg (a labdán ő látható), és azon táncolva legázolja az ellenfeleket. Ezt akkor tanulja meg, ha az Otthoni világban elvisszük a Terminában levő bárba, és rendelünk neki ennivalót – hogy hogyan emészti meg, az már persze más kérdés...)

Leírás: Skelly az a karakter, akit csak a mániákusoknak éri meg összegyűjteni, mert harmatgyenge. Talán ő az egyetlen, aki még Mojonál is gyengébb.

Guile

Hol veheted fel: Amikor Terminában (Másik Világ) megvizsgáltad Lord Viper szobrát, és a csapat elhatározta, hogy be kellene hatolni a Viper Manorba, ő az egyik karakter, aki be tud juttatni. Ahhoz, hogy felvedd, előbb kell vele beszélni, mint Pierre-rel vagy Nikki managerével. A bárban támasztja a falat.

Mágikus szféra: Fekete

Fegyver: Bot (Rod)

Spec képességek:

3. szinten: Wandaln (Guile-nak eltűnik a botja, majd az ellenfél testében jelenik meg. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: WandaSwords (Guile botja szétosztódik kisebb pálcákra, majd ezek karddá változnak és belecsapódnak egy ellenfélbe. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: LightninRod (Guile feldobja a botját a levegőbe, amiből lila villámok csapódnak az ellenfelekbe. 35 csillagnál automatikusan kapja meg.)

Leírás: Ahhoz képest, hogy varázsló, igen sokáig nem tudunk rá varázslatokat aggatni, sőt 3. vagy alacsonyabb szintű varázslatai (persze a spec képességen kívül) soha nem is lesznek. Viszont egyedülálló módon 8 darab nyolcadik szintű varázslat-hellyel rendelkezik....ám ehhez nagyon türelmesnek kell lennünk, mert ez csak 70-80 megszerzett csillag után következik be. Legerősebb fizikai támadása minden ellenséget sebez – igaz, ha ezt akarjuk használni, nem árt, ha pontosságát megnöveljük valamilyen varázstárggyal. A játék elején Wandaln nevű spec képessége nagyon hasznos.



Pierre



Hol veheted fel: Amikor Terminában (Másik Világ) megvizsgáltad Lord Viper szobrát, és a csapat elhatározta, hogy be kellene hatolni a Viper Manorba, ő az egyik karakter, aki be tud juttatni. Ahhoz, hogy felvedd, előbb kell vele beszélni, mint Guile-lal vagy Nikki managerével. Ha beszéltünk vele a kovács házában, akkor menjünk ki az udvarra a szobájából és beszéljünk a körbe-körbe rohangáló gyerekkel, akitől megkapjuk Pierre medálját, amit adjunk is vissza neki.

Mágikus szféra: Kék

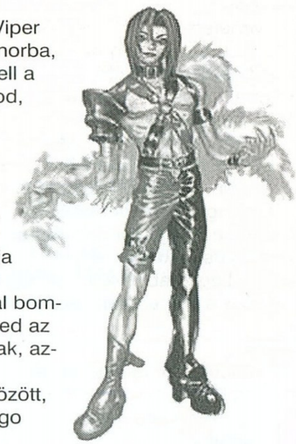
Fegyver: Kard (Sword)

Spec képességek:

3. szinten: MedalSome (Pierre a medálját forgatja, amitől liliputi mértékben gyógyul. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: FoiledAgain (Pierre kétszer megsuhint egy ellenfelet a kardjával. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: CyrusPunch (Pierre megpróbálja megütni az ellenfelét, de arcra esik. Akkor kapod meg, ha úgy adod oda Pierre-nek a Prop Swordot, hogy a Hero felszerelés többi része is nálad van – természetesen ehhez az kell, hogy Pierre ne legyen a csapatban. A Prop Swordot a Dead Sea-ben lehet megtalálni: egy füves réten van egy emelvényen.)

Leírás: Hát ha erős karakterre vágysz, inkább Guile-t válaszd! Ha már másodszor játszod a játékot, azért próbáld ki, mert nem mindennapi, amit a Viper Manor bejáratánál művel, ráadásul ha nem őt választod, kimarad az életedből a Ketchup nevű ellenfél. Ha összeszeded neki a három darabból álló hős-felszerelést (Hero's Sword; Hero's Medal; Hero's Shield), akkor képességei ugrásszerűen javulnak, ráadásul a CyrusPunch képessége is sikerülni fog, tehát nem arcra esik, hanem bemázol egy hatalmasat egy ellenfélnek.

Nikki



Hol veheted fel: Amikor Terminában (Másik Világ) megvizsgáltad Lord Viper szobrát, és a csapat elhatározta, hogy be kellene hatolni a Viper Manorba, ő az egyik karakter, aki be tud juttatni. Ahhoz, hogy felvedd, előbb kell a managerével beszélni, mint Guile-lal vagy Pierre-rel. Miután megtudod, hogy eltűnt, meg kell mentened őt a Shadow Forestben.

Mágikus szféra: Kék

Fegyver: Gitár (Guitar)

Spec képességek:

3. szinten: GrandFinale (Nikki fejbevágja a gitárjával az egyik ellenfelet. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: ChillOut (Nikki megfagyaszt egy ellenfelet. 19 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: LimeLight (Fények világítják meg Nikkit, aki fekete energiával bombázza meg az ellenfeleket. Akkor kapja meg a képességet, ha elviszed az Otthoni Világba, és ott beszélsz az ottani Nikkivel. Szépen eldumálnak, aztán „jammelnek" egy jót.)

Leírás: Sajnos Nikki nem állja meg a helyét a kék szférájú karakterek között, ehhez egyszerűen túl gyenge. (Nikki egyébként Marcy bátyja és Fargo fia.)

Korcha

Hol veheted fel: A Másik Világban Guldove-ban veheted fel, ha azt válaszolod neki, hogy megmented Kidet. Később egy időre kiválik a csapatból, de utána ismét automatikusan csatlakozik.

Mágikus szféra: Kék

Fegyver: Horgászbot (Fishing lure)

Spec képességek:

3. szinten: Headbutt (Korcha felugrik, megütögeti a fejét ezután lefejel egy ellenséget. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: Hook&Sinker (Korcha beleakasztja a horgot egy ellenfélbe, felemeli és a földhöz vágja. 15 csillagnál kapja meg.)

7. szinten: BigCatch (Korcha elkezd horgászni, majd kifog valamit, amivel megsebzi az ellenfelet – attól függően sebez, hogy mit fogott ki, a csizma például nullát. Úgy kapja meg ezt a képességet, ha viszszamész Terminába (Másik Világ) oda, ahol először találkoztál vele, megvizsgálod a vörös pultot, utána beszélsz a lila ruhás eladóval, és végül beszélsz a sellővel.)
Leírás: Korcha amolyan közepes karakter, semmiben nem emelkedik ki. Átlagos HP, átlagos varázslathely, és – finoman fogalmazva – még speciális képességei sem túl erősek. Nekem mindenesetre szimpatikus volt, miután megszoktamCHA, ahogy beszélCHA...

Greco



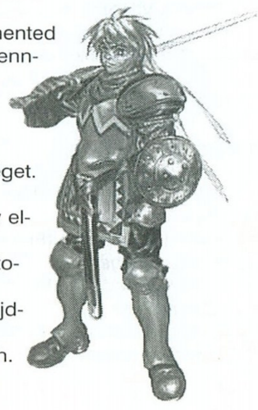
Hol veheted fel: Terminában veheted fel Dario sírjánál (a városban balra, majd a lépcsőn le). Itt látsz egy temetési szertartást, aminek a végén kövesd a „papot" a házába. Beszélj vele, és ő csatlakozik. Ezt bármikor megteheted, attól kezdve, hogy Kid megsebesült (akár elvállaltad hogy megmented, akár nem).
Mágikus szféra: Vörös
Fegyver: Kesztyű (Glove)
Spec képességek:
3. szinten: ClothesLine (Greco összegyűjti minden erejét, és megüti az ellenfelet. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: Flip-Flop (Greco némi ugrálás után az ellenfél fején köt ki; 15 csillagnál kapja meg)
7. szinten: GraveDigger (Greco egy sírról elugrik és ledönt egy ellenfelet; akkor tanulhatja meg, ha az Otthoni Világban berakod őt a csapatod élére, és Terminában beszélsz azzal az öregemberrel, aki ugyanabban a házban lakik, ahol ő.)
Leírás: Ahhoz képest, hogy pankrátor volt, nem túl erős harcban (főleg a spec képességei gyengék). Ha egy vörös szférájú harcosra fáj a fogad, ott van Zappa.

Macha



Hol veheted fel: A Másik Világ Guldove-jában veheted fel, ha úgy döntesz, hogy nem mented meg Kidet.
Mágikus szféra: Vörös
Fegyver: Tepsi (Frying-Pan)
Spec képességek:
3. szinten: Bottom'sUp (Macha megütögeti, majd megrázza a hátsóját, és végül ráugrik egy ellenfélre. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: Folding (Macha szennyessé(!) változtatja az ellenfelet, összehajtogatja, és ráugrik a halom tetejére. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: Dirty Dishes (Macha tányérokat zúdít az ellenfelekre. 35 csillagnál automatikusan kapja meg.)
Leírás: Leginkább Mojohoz hasonlítanak képességei, és bár kicsit kevesebb HP-ja van, viszont erősebbeket üt nála. (Mellesleg Orcha huga.)

Glenn



Hol veheted fel: Miután felvetted Machát (tehát azt választottad, hogy nem mented meg Kidet), hajózz el Terminába, menj a város kijáratához, beszélgess Glennnel, majd menj vissza a hajódhoz. Ott Glenn megkér, hogy vedd be a csapatba.
Mágikus szféra: Zöld
Fegyver: Kard (Sword)
Spec képességek: 3. szinten: Dash&Gash (Glenn összeszabdal egy ellenséget. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: Sonic Sword (Glenn a kardjából kilőtt zöld fénnyel sebzi meg egy ellenfelét. 15 csillagnál kaplja meg.)
7. szinten: Dive&Drive (Ráugrik egy ellenfélre, és megrúgja. 40 csillagnál automatikusan megkapja.)
Leírás: Amikor csatlakozik, kicsit gyengébb, mint Serge, de egy idő után majdnem olyan erőssé válik.
Érdemes a csapatban tartani, szerintem jobb, mint például Norris vagy Karsh.

NeoFio

Hol veheted fel: Akkor szerezheted meg őt, ha elvállalod, hogy meggyógyítod Kidet. A guldove-i kocsmában beszélj többször a törpével, aki ad egy tárgyat, (Green Tinklert). Ezzel a tárggyal tudod rávenni a növényeket a Hydra Marshban, hogy ne üssenek meg, hanem engedjenek át. Menj a Hydra Marshba (Másik Világ) és keresd meg a Sparkle of Life nevű tárgyat. Ezt vidd el a Viper Manorba, és használd a szökőkútban levő növényen, amiből egy virágember születik. Ő NeoFio, aki be is áll a csapatodba.



Mágikus szféra: Zöld
Fegyver: Kesztyű (Glove)
Spec képességek:
3. szinten: PopPopPop (NeoFio magokat lő az ellenségeire. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: SlurpSlurp (NeoFio HP-t szív el egy ellenféltől. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: BamBamBam (NeoFio többször beleveri az ellenfelét a földbe. Akkor kapja meg, ha ő van a csapat élén, és elmész az Otthoni Világban a Sky Dragon Isle-ra, ahol egy „izé" üldöz egy lepkét. Beszélj vele többször, majd menj fel a hegyre. Miután lejöttél, azt látod, hogy a szörny megette a lepkét. Ezután beszélj vele újra sokszor, egészen addig, amíg ki nem köpi a lepkét. Ekkor rengeteg pillangó repül oda hozzád, hogy megköszönjék neked társuk megmentését, és megkapod a BamBamBam képeséget.)
Leírás:. Állítólag a japánok egyik kedvenc karaktere volt, de hát ők nagyon szeretik ezeket az elborultan "cuki" dolgokat. Nekem nem volt szimpatikus – ha mindenképpen valami elvont élőlényt szeretnél a csapatba inkább Pipet vagy Janice-t tedd be. A törpék ellen azonban kimagasló teljesítményt nyújthat, a 3. szintű spec képességével törpe-hekatombákat hoz létre, ami a játék egyik részén nem egy utolsó dolog.

Luccia

Hol veheted fel: Amikor Kid megbetegedett, menj vissza a Viper Manor tetejére (ahonnan leugrottatok előtte), és beszélj vele. Ezután menj le a laboratóriumába és újra beszélj vele.



Mágikus szféra: Fekete
Fegyver: Tű (Pin)
Spec képességek:
3. szinten: Pin-upGirl (Luccia felugrik a levegőbe, és rengeteg tűt hajít egy ellenfélre. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: Mix&Match (Luccia két flaskát dob egy ellenségre, ami státuszváltozást okoz. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: TestAmeba (Luccia rádobja a TestAmebát egy ellenségre, ami megsebzi az ellenfelet. Ha meg akarod szerezni ezt a képességet, akkor tedd meg őt a csapat vezérének, és menj le a konyhán keresztül a Viper Manor alatti labirintusba (Másik Világ), és ott beszélj az amőba-szerű lénnyel.)
Leírás: Luccia nem túl erős karakter. Amiben kiemelkedő, az a varázslat-helyek száma, de még így sem használtam túl sokat. Sajnos spec képességei se nem látványosak, se nem erősek, és ami még szomorúbb: mindegyik csak egy ellenfélre hat.

Razzly

Hol veheted fel: Csak akkor veheted fel, ha elvállaltad Kid gyógyszerének megszerzését. A Hydra Marshban kell kiengedned a ketrecéből.



Mágikus szféra: Zöld
Fegyver: Bot (Rod)
Spec képességek:
3. szinten: Raz-Star (Razzly csillagot idéz egy ellenfél fejére. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: Raz-Heart (Razzly a botjával gyógyítja magát, és felturbózza a védelmét a csata időtartamára. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: Raz-Flower (Hasonlít Harle 5. szintű képességére: az egész csapat védelmét megnöveli (mágikus és evilági). Miután legyőzted a HiHo Tankot, és beszéltél a Water Dragonnal – legyen Razzly a csapatban! – beszélj Rosettával. Ő ugyan meghal, viszont megkapjuk Razzly 7. szintű spec képességét.)
Leírás: Razzly nagyon jó varázsló, és speciális képességei is nagyon erősnek számítanak a játék elején. Persze közelharcban nem túl erős, de gondolom ezt senki nem is gondolta, amikor először meglátta. Később lesz nála jobb is.

Pip

Hol veheted fel: Először akkor veheted fel, amikor Fargo rabul ejt, és kiszöktél a celládból. Pip a hajó lenti részén van egy kis szobában. Ezután elkeveredik a csapattól, de később – Lynxként – újra felveheted (a Másik Világon Fargo hajóján), mert ismét ott lesz egy lenti kis raktárban.

Mágikus szféra: eredetileg Fehér (de később változhat)

Fegyver: Glove (Kesztyű)

Spec képességek:



3. szinten: Pounce (Pip rálövi magát az ellenfélre. 3 csillagnál tanulja meg)
5. szinten: Soothe (Pip az egész csapatot gyógyítja. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: Változó (Lásd a végigjátszásban.)

Leírás: Nagyon gyengén indul, ezért nem hiszem, hogy magadtól sokat fogod használni. Én például csak véletlenül jöttem rá, hogy sokkal jobb, mint a többi elvont karakter (Mojo, NeoFio, Funguy, Turnip, stb), amikor kipróbáltam a képességeit. Egy idő után ugyanis megváltozott! Először csodálkoztam, aztán utánanéztem, hogy mi is történt valójában. Pip fejlesztése egy külön aljátéknak fogható fel. Pipnek összesen hat alakja van (beleértve a kezdetit is), és aszerint fejlődik, hogy milyen szférájú mágiát használunk harc közben, amikor ő is a csapatban van. Minden mágia pontokat ad Pipnek (a játék titokban számolja). Ezekből a pontokból kétféle van, az egyik – nevezzük így – „jóságpont", a másik „gonoszságpont". Gonoszságpontot a sárga, a vörös és persze a fekete varázslatok adnak, míg jóságpontot a kék, a zöld és a fehér mágiáktól eredményeznek. Ha ő használ egy varázslatot akkor az két pontot jelent az adott jellemnek, ha a csapatban valaki más (vagy az ellenfél) használ mágiát, akkor az egy pontot ér (ha Pip esetleg meghal, akkor addig nem kap pontot, amíg ájultan fekszik). Ha a pontok száma elér egy határt, akkor Pip megváltozik – attól függően, hogy jóság- vagy gonoszságpontjaiból gyűlt össze a határérték. Alant látható a fejlődési vonala:

Archdevil Pip
300gon
Devil Pip
100gon
200jó
Pip (eredeti)
Archetype Pip
120jó
200gon
Angel Pip
300jó
Archangel Pip



Ebből tehát az olvasható ki, hogy úgy tenyészthetünk Archangel Pipet, hogy előbb érünk el 120 jóságpontot (kék, zöld és fehér mágiákkal), mint 100 gonoszat, és utána előbb gyűjtünk össze 300 jóságpontot, mint 200 gonoszat. Így tehát ha gonosz (vagy jó) Pipet szeretnél, nagyon oda kell figyelned a varázslatokra.

Amíg az eredeti Pip kicsi, bolyhos fülű és barnás színű, addig a Devil formája már vöröses, és két szarvacska is nő a homlokán. Angel formában rózsaszínes és szárnyai nőnek, amikkel kicsit tud repülni is. Archdevil formában már lilásvörös, és hatalmas szarvai vannak. Az Archangel formájában már folyamatosan repül, köszönhetően nagy szárnyainak, és teljesen fehér. Az Archetype úgy néz ki, mint egy Devil Pip szárnyakkal. A(z Arch)Devil forma a fizikai támadásra koncentrál, az (Arch)Angel forma pedig a mágiára. Az Archetype a kettő keveréke, nem csak megjelenésben, hanem fizikai és mágikus erőben is.



A 7. szintű képességei is az alakjától függően változnak. Akkor kapja meg őket, ha elérted a három végső forma egyikét:

Archdevil Pip – Hell's Fury (Pip dühösen üti és rúgja az ellenfelet, majd a levegőből ereszti meg utolsó támadását.)

Archetype Pip – CannonCannon (Pip talál egy lyukat és kiváncsian bele is mászik, hogy megnézze, mi az. Végül kiderül, hogy egy ágyúba mászott bele, ami ki is lövi, egyenesen az ellenfél arcába.)

Archangel Pip – Heaven Calls (Pip felrepíti ellenfelét a levegőbe, majd telekinetikus energiájával az érkezésnél sokkal gyorsabban visszajuttatja a földre...)

Doc

Hol veheted fel: Akkor veheted fel, ha nem vállaltad el Kid megmentését. Miután Kid meggyógyul, menj Guldove-ba, és beszélj a dokival.
Mágikus szféra: Vörös
Fegyver: Tőr (Dagger)
Spec képességek:
3. szinten: HighFive (Doc feldobja a fegyverét a levegőbe, ahol az több tőrré változik át, és azok összeszurkálják az ellenfelet. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: Gnarly (Doc összeszedi minden energiáját és összetöri ellenfele csontjait. 19 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: HealShower (Doc irdatlan mennyiségű HP-t gyógyít a csapaton. Akkor tanulja meg, ha megszerzed neki a Medicine Bookot a Tower of Gheddonból, és megmutatod neki – de ekkor természetesen nem lehet a csapatban.)
Leírás: Nagyon gyenge karakter, és bár a 7. szintű képessége nagyon jó, csak ezért nem éri meg berakni a csapatba.

Mel

Hol veheted fel: Amikor Kid meggyógyult, Mel ellopja a varázslatait. Ragaszkodj hozzá, hogy vissza kell szerezni őket, aztán találd meg Melt (először nézd meg a boltban, utána a sámánnál, végül a jobb oldali házban), és beszélj vele. Ezután menj el Guldove-ból, de néha gyere vissza és beszélj vele. Néhány ilyen alkalom után csatlakozik hozzád.
Mágikus szféra: Sárga
Fegyver: Bumeráng
Spec képességek:
3. szinten: Snatch (Mel ellop egy tárgyat az ellenféltől; 3 csillagnál tanulja meg)
5. szinten: Doodle (Mel nekimegy egy ellenfélnek; 19 csillagnál kapja meg)
7. szinten: Tantrum (Mel az összes ellenséget megsebzi; 40 csillagnál automatikusan kapja meg)
Leírás: Semmi különös. Teljesen átlagos karakter, bár egy jó bumeránggal (Silverangtól felfelé) már egész jókat tud sebezni. Kicsit jobb talán, mint Kid, ő is tud lopni, viszont nekem Kid szimpatikusabb volt, őt tartottam az aktív csapatban. Korcha fogadott testvére CHA.

Lynx



Hol veheted fel: A sztorit nem lövöm le, maradjunk annyiban, hogy automaikusan csatlakozik.
Mágikus szféra: Fekete
Fegyver: Kampós bot (Swallow)
Spec képességek:
3. szinten: GlideHook (Nagyon hasonlít Serge első spec képességére. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: FeralCats (Lynx megidézi rokonait, a macskákat, akik lerohanják az ellenfeleket. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: ForeverZero (Lynx az űrbe teleportálja az ellenfeleket, és fekete energiájával zúzza meg őket. 35 csillagnál automatikusan kapja meg.)
Leírás: Nagyon jó harcos. Legalább olyan jó, mint Serge...

Sprigg

Hol veheted fel: Amikor egy furcsa színvilágú helyen térünk magunkhoz (Lynxként), másszunk fel egy nagy levélhez, és rángassuk meg. Ekkor lezuhan egy gyümölcs, és egy öreg néni rohan ki, hogy begyűjtse. Eközben fussunk be a házába, és amikor pihenés után ki akarunk menni a konyhából, ő is csatlakozik.
Mágikus szféra: Zöld
Fegyver: Bot (Rod)
Spec képességek:
3. szinten: Nincs
5. szinten: Doppelgang (Sprigg a csata időtartamára átváltozik valamilyen szörnnyé, és úgy ront neki az áldozatának; amikor Sprigg csatlakozik már megvan neki)
7. szinten: Nincs

Leírás: Inkább varázsló, mint harcos, viszont ezt cáfolandó, alig van neki varázslat-helye. Amikor felveszed, elég kevés szörnnyé tud átváltozni. Kétféle módon szerezhetsz új szörnyeket a listájába: 1. Sprigg-gel ölöd meg őket (neki kell az utolsó, kivégző ütést bevinnie) 2. egy olyan karakter is taníthat neki új átváltozásokat, aki megölt egy szörnyet (itt is az utolsó ütés számít) és közben viselt egy Forget-Me-Not-Pot nevű tárgyat, amit Chronopolisban lehet megtalálni. Ha másodszor játszod a játékot (természetesen a New Game+ opcióval) néhány nagyon erős szörny alakját is felveheti.

Harle



Hol veheted fel: Automatikusan csatlakozik, a toronyban.
Mágikus szféra: Fekete
Fegyver: Tű (Pin)
Spec képességek:
3. szinten: MoonBeams (Harle a Hold energiáját felhasználva sebzi az ellenfelet. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: MoonShine (Harle a Hold energiáját felhasználva mágikus védelemben részesíti a csapatot. 19 csillagnál tanulja meg.)
7. szinten: Lunairetic (Harle holdfogyatkozást okoz, és így sebzi az ellenfeleket. 25 csillagnál automatikusan kapja meg.)
Leírás: Elég erős karakter, főleg a védelem terén (mágikus és evilági védelme is nagyon jó). A MoonBeams képessége nagyon durva, ahhoz képest, hogy csak harmadik szintű. Ami nagy baj, hogy fekete a szférája, és ha eredményesen akarjuk használni, meg kell osztanunk a varázslatainkat Lynx és közötte. Ha meg akarjuk érteni, azért nem árt pár szót tudnunk franciául, n'est cé pas?

Radius



Hol veheted fel: Az Otthoni Világban, Arniban csatlakozik, amikor Serge házában legyőzzük.
Mágikus szféra: Fehér
Fegyver: Bot (Rod)
Spec képességek:
3. szinten: LongShot (Nagyon hasonlít Glenn 5. szintű spec képességére, de ő zöld energiákat lő az ellenfélre. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: QuickDraw (Radius nekivágódik az ellenfélnek. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: VitalEnergy (Radius a levegőből zöld tűzzel borítja be az ellenséget. 35 csillagnál automatikusan kapja meg.)
Leírás: Ahhoz képest, hogy az Otthoni Világban még ő okított minket a harc alapjaira, elég hamar túlnőttünk rajta. Az egészen pozitív, hogy minden speciális képessége támadó jellegű – az már kevésbé, hogy mindegyik csak egy ellenfélre hat. Nem használtam túl sokat.

Zappa

Hol veheted fel: Az Otthoni Világ Terminájában a kovácsműhelyben van. Beszélj vele többször, megkapod tőle a Smith Spirit nevű tárgyat, és csatlakozik hozzád.
Mágikus szféra: Vörös
Fegyver: Balta (Axe)
Spec képességek:
3. szinten: HammerBlow (Zappa egy ellenfelet zúz meg baltájával. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: HammerThrow (Zappa elkezdi pörgetni kalapácsát, és minden ellenfélnek juttat az áldásból. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: BallsOfIron (Zappa egy izzó vasgolyót hajít egy ellenfélre. 40 csillagnál automatikusan kapja meg.)
Leírás: Zappa képességeiben Zoah-ra emlékeztet, de annyira nem szélsőséges eset: némileg kevesebb HP-ja van, és egy kicsit jobban varázsol (persze azért nem egy Gandalf). Zappa nagyon fontos lesz a játék vége felé, ugyanis csak akkor tudunk prism-fegyvereket készíteni, ha bent van a csapatban. Ráadásul a Smith Spirit nevű tárgy is nagyon hasznos.

Van

Hol veheted fel: Az Otthoni Világban Terminában (ahol a szegények) beszélj vele, és az apjával.
Mágikus szféra: Zöld
Fegyver: Bumeráng
Spec képességek:
3. szinten: JumpThrow (Van két bumerángot hajít egy ellenfélre. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: WetPaint (Van feldob három festékes üvegcsét a levegőbe, és ezzel a csatamezőnek véletlenszerűen megváltoztatja a színét. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: PiggyBoink (Van megidéz egy hatalmas malacperselyt és az ellenfelekre hajítja. A persely „erősségét" úgy lehet növelni, hogy az Otthoni Világ Terminájában megkeresed a szobájában az egyik kép mögött levő malacperselyt, és beleraksz pénzt. Minden 100 Gil után 3%-kal nő a támadási ereje ennek a spec képességnek. Maximum 127%-ra lehet felvinni, több pénz nem fér a perselybe. Ezzel azonban vigyázni kell, mert minél több pénzt raksz bele, annál nagyobb az esélye annak, hogy a persely támadás közben eltörik, és így ugyan kétszer annyi sebzést okoz, mint normál esetben, viszont nullázódik a perselyben levő pénz. 35 csillagnál automatikusan kapja meg.)
Leírás: Sokkal jobb harcban, mint amilyennek egy művészt elképzelsz, az erős támadása ráadásul minden ellenfelet sebez. Ha használod, pakold meg gyógyító varázslatokkal és ő lesz a gyógyító a partiban.



Funguy

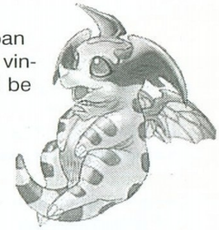
Hol veheted fel: Őt a Shadow Forestben találod (Otthoni Világ) a vízesés alatti barlangban, és egy gombára fáj a foga. Ezt a gombát Lisa (Terminában a boltos lány) apjától kaphatod meg, miután megmentetted. Ehhez le kell menned a Viper Manor alatti barlangokba. Korábban lehetőséged volt rá, hogy egy nagy követ gördíts a bogarak odúja elé. Ha ezt megtetted, akkor egy bogarat kell belekergetned egy lejjebb levő nyílásba, viszont ha nem tömted be a nyílást, akkor csak egy szörnyet kell megölnöd a lyuk előtt. Ha ezt megtetted, előkerül Lisa apja, aki odaadja neked azt a gombát, amit a vízesés alatti fickónak kell elvinned. Amikor megeszi, gombaemberré változik és veled akar tartani, hogy visszaszerezze saját testét.
Mágikus szféra: Sárga
Fegyver: Balta (Axe)
Spec képességek:
3. szinten: LumberJack (Funguy a baltájával megsuhintja egy ellenfelét. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: SporeCloud (Funguy spórákkal támadja az összes ellenfelet, akik sárga státusz-változást kapnak. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: Myconids (Funguy spórái kis gombákká változnak, akik tömegesen rohanják le az ellenfelet. Akkor tanulhatja meg ezt a spec képességet, ha megteszed a csapat vezérének és visszaviszed oda, ahol felvetted és megvizsgálod vele a kis gombákat a barlangban – ezt elég későn lehet csak megtenni –, majd válaszd azt az opciót, hogy Funguy ne egye meg a kis gombákat.)
Leírás: Elég röhejes, de ha nincs jól feltápolt karakterünk és őt rakjuk be a csapatba, akkor egész jókat tud sebezni. Funguy pechére viszont nyilván van más feltápolt karakterünk dögivel...

Norris

Hol veheted fel: Az Otthoni Világban, a Viper Manorban automatikusan csatlakozik.
Mágikus szféra: Sárga
Fegyver: Lőfegyver (Gun)
Spec képességek:
3. szinten: SpiralRay (Norris a fegyveréből egy fehér spirális nyalábot lő egy ellenfélre. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: SunShower (Norris fellő egyet a levegőbe, és az minden ellenfelet beborít. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: TopShot (Norris becéloz egy ellenfelet, és belelő egy hatalmasat. A Másik Világ Norrisától tanulhatjuk meg, aki a Viper Manorban van, a földszint bal folyosóján.)
Leírás: Norris nagyszerű harcos, főleg, ha Starky fegyverét odaadjuk neki. Ráadásul elég sok varázslat-hellyel is rendelkezik. Én sokat használtam.



Draggy



Hol veheted fel: Ha megölted a nagy madarat a Másik Világban, a Fossil Valleyban (le kell mászni fentről) és elvetted a tojást (Big Egg) a fészkéből, akkor el kell vinned – bármikor – az Otthoni Világba, Fort Draconiába. A liftnél menjél le, rakd be a tojást a középső keltetőbe, Draggy kikel, és csatlakozik hozzátok.
Mágikus szféra: Vörös
Fegyver: Kesztyű (Glove)
Spec képességek:
3. szinten: CoughDrop (Draggy egy kis tüzet lehel egy ellenfélre. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: CoughMix (Draggy tűzgolyót lő egy ellenfélre. 19 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: BigBreath (Draggy megidézi az anyja szellemét, aki lángokkal borít be minden ellenséget. A megszerzéséhez tedd meg Draggyt a csapat vezérének, vidd el a Másik Világban oda, ahol felvetted a tojást – illetve egy szinttel feljebb –, és beszélj a hatalmas koponyával.)
Leírás: Sokkal jobb harcos, mint amilyennek kinéz: nagyon sok HP-ja van, és nagyokat üt. Ráadásul nem szűkölködik varázslat-helyekben.

Starky

Hol veheted fel: Szerezd meg a StarFragment nevű tárgyat (az El Nido Triangle nevű helyen kell lemenni a víz alá, és ott van, ahol a sok hal úszik egy helyen), és azzal menjél el a Sky Dragon Isle tetejére, és próbáld meg kinyitni a ládát. Ekkor megjelenik Starky, akit le kell győznöd. Ezután elkezd rohanni előled, és utol kell érned ahhoz, hogy csatlakozzon.



Mágikus szféra: Fehér
Fegyver: Lőfegyver (Gun)
Spec képességek:
3. szinten: StarLight (Starky megidéz egy robotot, ami megtámad egy ellenséget. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: StarBurst (Starky megidéz egy robotot, ami megtámad minden ellenfelet. 19 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: MeteorZap (Starky megidéz egy robotot, ami felrepül az égbe és meteorként csapódik az ellenfelekbe. Akkor tanulja meg ezt a képességet, ha elviszed a lezuhant UFO-hoz – kell hozzá az antigravitációs berendezés!)
Leírás: Eszméletlenül aranyos! A fegyvere nagyon erős és ha nem is használod Starkyt, akkor is add oda Norrisnak.

Irenes



Hol veheted fel: Amikor meglátogatod az Otthoni Világban Marbule-t, beszélj Tomával, aki felajánlja, hogy pihenj az első kunyhóban. Tedd ezt, és amikor éjjel felébredsz, nézd meg mi az („Check it out"). Ekkor találkozol Irenes-szel, aki megijed tőled és beugrik a vízbe. Másnap reggel megkér, hogy vidd el az S.S. Zelbessre. Menj is el a hajóra, ahol hallgasd meg a párbeszédet Fargo és Irenes között a kapitány szobájában (koponya van az ajtó felett). Később (amikor leleplezted Fargo csalását, és Nikki előadta tervét), beszélj Irenes-szel, hogy csatlakozzon.
Mágikus szféra: Kék
Fegyver: Hárfa (Harp)
Spec képességek:
3. szinten: WaterBreath (Irenes vizet köp egy ellenfélre. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: MerMelody (Irenes elénekel egy dalt, és ez elég sokat gyógyít a csapat egyik tagján. 19 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: SirenSong (Irenes a hárfájával olyan hangokat kelt, amik hatalmas hullámokkal mossák el az ellenfeleket. Ezt akkor tanulja meg, ha az Otthoni Világban, legyőzöd a kék szörnyeket, a félemberek visszatérnek, te pedig beszélsz az első kunyhóban lakó doktorral.)
Leírás: Egész jó varázsló, de harci képességei nagyon rosszak (főleg a sebzése). Gyógyító karakternek ettől még jó lenne, de nála sokkal jobb kék karakterek vannak (pl. Fargo, aki még lopni is tud). A németes beszéde néha borzasztó érthetetlenné teszi a mondókáját.

Sneff

Hol veheted fel: Miután legyőzted a Bölcset (Sage), és leleplezted Fargo csalását, beszélj Sneff-fel a kaszinóban. Amikor kimegy, menj utána, és beszélj vele az öltözőben is.

Mágikus szféra: Sárga

Fegyver: Kártyák (Cards)

Spec képességek:

3. szinten: BigDeal (Sneff kártyákkal dobálja meg az ellenfeleit. 3 csillagnál tanulja meg.)

5. szinten: HPShuffle (Sneff elkezdi keverni a kártyáit, hogy megtudja, mennyi HP-ja is van...0-tól 999-ig véletlenszerű HP-t gyárt egy karakternek. 15 csillagnál kapja meg.)

7. szinten: SwordTrick (Sneff egy dobozba zárja az ellenfelet, majd átszúr rajta néhány kardot. 35 csillagnál automatikusan kapja meg.)

Leírás: Még akkor is nagyon táptalan, vitaminhiányos karakter, ha a rendkívül ronda fejét letakarjuk. Az egyetlen pozitív dolog vele kapcsolatban az, hogy egy egész jó kombó-támadása van, ha Guile-lal van együtt a csapatban (lásd lejjebb). Ezenkívül irdatlan nagyokat lehet szo…szívni a HPShuffle képességgel: amikor először próbáltam ki, sikeresen 15 HP-t sorsolt ki magának…Kell-e mondanom, hogy ezek után nem igazán volt tagja a harcoló csapatomnak.

Janice



Hol veheted fel: Amikor megkaptad az engedélyt Fargotól, hogy bemehess a Grand Slam Tournamentbe (Otthoni Világ), nyerj meg ellene zsinórban három kört – minden kör egy-egy csata, de nem te harcolsz, hanem három szörnyet kell választanod.

Mágikus szféra: Vörös

Fegyver: Répa (Carrot)

Spec képességek:

3. szinten: BeatIt (Janice fejbevágja az ellenfelet egy dobbal. 3 csillagnál tanulja meg.)

5. szinten: 24Carrots (Janice rengeteg répát hajít egy ellenfélre. 19 csillagnál kapja meg.)

7. szinten: What'sUpDoc (Janice elkezdi verni a dobját, mire a földből víz jön elő, és elmossa az ellenfeleket. Ha meg akarod kapni ezt a képességet, beszélj a zöld lénnyel (Janice legyen a csapat élén) a Bend of Time-nál.)

Leírás: Háááát, nekem ez a nyúl-lány eleinte nem volt valami szimpatikus – egészen addig, amíg be nem raktam a csapatba, hogy megnézzem speciális képességeit. Valami hihetetleneket tud sebezni! Igaz, mágikus képességei nem ilyen egetverőek, dehát arra ott van Riddel. A legerősebb fegyverével (Beta Carotine...ekkora ökörséget!) nagyobbakat tud sebezni, mint Serge... (Oké, a Mastermuneval Serge nagyobbakat üt, de akkor is nagyon jó!)

Karsh



Hol veheted fel: A terminai bár hátsó szobájából nyíló titkos helyiségben kell választanod Karsh és ZOAH között. Ha nem őt választottad, akkor később az S.S. Zelbessen automatikusan csatlakozik.

Mágikus szféra: Zöld

Fegyver: Balta (Axe)

Spec képességek:

3. szinten: DragonRider (Karsh felpattan egy sárkányra, és megrohamoz egy ellenfelet. 3 csillagnál tanulja meg.)

5. szinten: AxialAxe (Karsh elkezd pörögni és minden ellenfélen végigsöpör a baltájával. 19 csillagnál kapja meg.)

7. szinten: Axiomatic (Karsh rengetegszer üt meg egy ellenfelet. Akkor kapja meg, ha az Isle of the Damneden úgy győzöd le Solt & Peppert, hogy ő is a csapatban van.)

Leírás: Karsh nagyszerű harcos, elég sok HP-vel rendelkezik. Ha fizikai erőre és gyógyítóra van szükséged, bátran használd őt, és tömd meg varázslathelyeit HealAllal. Zappa fia.

Zoah

Hol veheted fel: A terminai bár hátsó szobájából nyíló titkos helyiségben kell választanod ZOAH és Karsh között. Ha nem őt választottad, akkor az S.S. Zelbessen automatikusan csatlakozik.

Mágikus szféra: Sárga



Fegyver: Kesztyű (Glove)
Spec képességek:
3. szinten: DragonRider (Zoah felugrik a sárkányára, és nekiszáguld egy ellenfélnek. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: SweepAttack (Zoah kezei elektromossággal töltődnek fel, és keményen lecsap egy ellenfélre. 15 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: Toss&Spike (Zoah villámcsapással zúz meg egy ellenfelet. Megtanulásához a Viper Manorban nézd meg a szobájában a ládát – ezt csak vele tudod kinyitni.)
Leírás: Zappa – mint az testfelépítéséből is kiderülhet – nagyszerű harcos, talán neki van a legtöbb HP-ja. Természtesen ezt ellensúlyozza, hogy mágikus képességei igencsak gyengék. Amikor választanod kell Karsh és Zoah között, hasznosabb talán Zoah-t választani, mert így egyből fel tudod venni a 7. szintű spec képességét, ugyanis innen egyenesen a Viper Manorba vezet az utatok.

Orcha



Hol veheted fel: Amikor megtaláljuk Riddelt a Viper Manorban (Másik Világ), meg kell küzdenünk az átváltoztatott, gonosz Orchával. Miután legyőztük, megkér minket, hogy vigyük magunkkal.
Mágikus szféra: Vörös
Fegyver: Serpenyő (Frying Pan)
Spec képességek:
3. szinten: SpiceOfLife (Orcha feldob egy fűszeresdobozt a levegőbe, azt belélegzi a csapat, és mindenki gyógyul. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: MysteryMenu (Orcha lekicsinyít egy ellenfelet, beledobja egy katlanba és megeszi. Ettől ő gyógyul, az ellenfél meg sebződik. 15 csillagnál tanulja meg.)
7. szinten: DinnerGuest (A gonosz Orcha visszatér!!! Akkor tanulja meg, ha megtesszük a csapat vezetőjének, és beszélünk a testvérével, az Otthoni Világ Arnijában.)
Leírás: Ő a Chrono Crossos megfelelője a Final Fantasy IX Quinájának – ő is szakács, ő is megeszi az ellenfeleit, de legalább nem néz ki olyan bután. Átlagos HP, átlagos mágiahasználat, és egész jó támadóerő. Macha bátyja, Korcha nagybátyja.

Grobyc



Hol veheted fel: Akkor kell megküzdenünk vele, amikor Riddel megmentése után Norris (nem a csapatba felvehető Norris, hanem a másik) kimenti Riddelt.
Mágikus szféra: Fekete
Fegyver: Kesztyű (Glove)
Spec képességek:
3. szinten: RocketFist (Grobyc kilövi a bal kezét, ami megsebesít egy ellenfelet. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: HairCutter (Grobyc, a cyborg megnöveszti a haját, és azzal felperzsel mindenkit (azért ekkora marhaságot nehéz lehetett kitalálni...). 19 csillagnál kapja meg)
7. szinten: DarkBurst (lecsatolja a karját, és kicseréli egy sokkal jobb változattal, ami megsebzi az ellenfeleket. Ez Chronopolis második emeletén van, egy dobozban.)
Leírás: Harcosnak egész jó, bár én kicsit több sebzést vártam tőle. Leah sokkal jobb nála.

Riddel
Hol veheted fel: Miután kiszabadítottad a Porre seregek karmai közül, beszélj előbb mindenkivel a Hermit's Hideoutban (Másik Világ), majd beszélj vele is, és ő csatlakozik.
Mágikus szféra: Fehér
Fegyver: Bot (Rod)
Spec képességek:
3. szinten: Snake Eyes (Riddel gyógyít a csapaton, és – ami néha még jobban jöhet – megszüntet minden állapotváltozást. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: SnakeSkins (Riddel bevédi a csapat egyik tagját: 20%-kal növeli a kiválasztott védelmét, és 25%-kal a mágikus védelmét. 19 csillagnál kapja meg.)

7. szinten: SnakeFangs (Hasonló Leena 5. szintű spec képességéhez, de Riddel minden elhasznált varázslatának 50%-a van az újratermelődésre. Ahhoz hogy megkapja, úgy kell legyőznöd Dariot, hogy Riddel a csapatban van.)

Leírás: Riddel fizikailag nagyon gyenge (akár támadásról, akár védelemről van szó), de talán ő a legerősebb mágus az összes karakter közül. A 3. szintű támadása – mint Guile-é – minden ellenfelet sebez. Sajnos a speciális képességei közül egyik sem offenzív jellegű, de MeteorShowerekkel és HolyLightokkal megpakolva halálos lehet.



Fargo

Hol veheted fel: Automatikusan csatlakozik Viperrel, Marcyval, és Karsh-sal vagy Zoah-val

Mágikus szféra: Kék

Fegyver: Kard (Sword)

Spec képességek:

3. szinten: Pillage (Fargo ellop egy tárgyat egy ellenféltől. 3 csillagnál tanulja meg.)

5. szinten: CannonBall (Fargo a Zelbess tüzérségi támogatását kérve sípol egyet, mire ágyúgolyók csapnak le az ellenfelekre. 15 csillagnál tanulja meg.)

7. szinten: Invincible (Fargo kardját forgatja, majd háromszor bevillan egy-egy japán írásjel. Akkor kapja meg a képességet, ha ő van a csapat élén, amikor a „gonosz" Fargoval beszélsz a Black Dragon felébresztése előtt.)

Leírás: Egész jó karakter. Jól kiegyensúlyozott, és a tolvaj karakterek közül ő a legjobb. Kár, hogy a másik két speciális képessége nem túl erős. Főellenségeknél mindig legyen a csapatban, hogy tudjon lopni.



Viper

Hol veheted fel: Automatikusan csatlakozik Fargoval, Marcyval, és Karsh-sal vagy Zoah-val együtt.

Mágikus szféra: Sárga

Fegyver: Kard (Sword)

Spec képességek:

3. szinten: G-Force (Viper felszúrja egy ellenfelét a kardjára. 3 csillagnál kapja meg.)

5. szinten: AirForce (Viper vág egyet a kardjával, és energiamezőket dob az ellenfelekre. 19 csillagnál kapja meg.)

7. szinten: FlagBearer (Viper háta mögött feltűnik Viper Manor zászlaja, és ettől mindenki iszonyatos mennyiségű HP-t gyógyul. Akkor kapod meg ezt a képességet, ha Serge visszanyerte testét, Vipert a csapat élére teszed, és az Otthoni Világban beszélsz a bárban a kiszolgálóval, majd megvizsgálod a zászlót a titkos helyiségben.)

Leírás: Viper nem volt túl sokat a csapatomban, mert ha a sárga szférájúakat nézzük, akkor Norris sokkal jobb nála. (A 7. szintű képességével kapcsolatban egyébként van egy kis bug, ugyanis akárhányszor megkaphatod a FlagBearert, és azzal együtt a Dragoon Glory nevű tárgyat, ha kimész a szobából, majd visszamész, és megvizsgálod a csupasz falat, ott, ahol a zászló volt.)



Marcy

Hol veheted fel: Automatikusan csatlakozik Fargoval, Viperrel és Karsh-sal vagy ZOAH-val együtt.

Mágikus szféra: Kék

Fegyver: Kesztyű (Glove)

Spec képességek:

3. szinten: Cat'sCradle (Marcy fonalakkal sebesít meg egy ellenfelet. 3 csillagnál tanulja meg.)

5. szinten: StringPhone (Marcy minden ellenféllel összeköti megát egy fonál segítségével, majd ezen energiagömböt küld végig és így sebzi meg őket. 19 csillagnál kapja meg.)

7. szinten: WebSurfer (Marcynak ez a varázslata a Final Fantasy VIII-ban levő Quake kék változata...legalábbis úgy néz ki. 40 csillagnál automatikusan kapja meg.)

Leírás: A kicsike Marcy csak 9 éves (tehát feleannyi mint Niki, de kétszer olyan halálos). Majdnem olyan jól varázsol, mint Leena, és kicsit erősebb is nála fizikai harcban.

Miki



Hol veheted fel: Miután kiirtottuk a kék szörnyeket Marbule-ról (Otthoni Világ), menjünk vissza a Zelbessre, és beszéljünk vele az étteremben.
Mágikus szféra: Vörös
Fegyver: Kesztyű (Glove)
Spec képességek:
3. szinten: HeadBopper (Miki az ellenfél fején táncol; 3 csillagnál tanulja meg)
5. szinten: SexyWink (Miki csábosan remegteti szempilláit, amitől minden ellenfél megsebesül; 15 csillagnál kapja meg)
7. szinten: DanceOnAir (Miki a levegőben táncol – mint Nikki előadásában –, és ahol elrepül, ott szikrákkal sebzi az ellenfeleket. 35 csillagnál automatikusan kapja meg.)
Leírás: Jobb, mint Leena, és már ő sem volt rossz. Ráadásul sokkal jobban is néz ki...

Leah



Hol veheted fel: Az Otthoni Világban csatlakozik, amikor a Wingapede elrepít minket Gaea's Navalba a Green Dragonhoz. Először csak ideiglenesen csatlakozik, de miután legyőzzük a Zöld Sárkányt, végleg velünk marad.
Mágikus szféra: Sárga
Fegyver: Balta (Axe)
Spec képességek:
3. szinten: RockThrow (Leah kövekkel dobál meg egy ellenfelet. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: TailSpin (Leah a ruhájával tornádót kavar, és ezzel sebzi meg az ellenfeleket; 15 csillagnál tanulja meg)
7. szinten: TripleKick (Leah háromszor rúgja meg az ellenfelet; 35 csillagnál automatikusan megkapja)
Leírás: Nagyon jó harcos, rengeteg HP-val, magas védelemmel, és a spec képességei is nagyokat sebeznek. Persze mágiában nem túl nagy, de arra ott van más.

Steena



Hol veheted fel: Ha megvan mind a 6 relikvia, amit a sárkányok legyőzésével szerezhetsz, akkor menj el hozzá Guldove-ba (Otthoni Világ), ahol megkapod tőle a Dragon Tear nevű tárgyat, és csatlakozik hozzád.
Mágikus szféra: Fehér
Fegyver: Kard (Sword)
Spec képességek:
3. szinten: Direa's Shadow (Steena megidézi Direa szellemét, aki megtámad egy ellenfelet. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: Nincs
7. szinten: Garai'sShadow (Steena megidézi Garait. Úgy tudod ezt megszerezni, hogy berakod a csapat élére, és megvizsgálod Garai sírját az Otthoni Világban (Isle of the Damned).)
Leírás: Steena egyike a legerősebb varázslóknak (azért Riddel sokkal jobb), és persze ezért fizikailag gyenge (egy prism-karddal azért elég erőseket tud ütni...). Állítólag van neki 5. szintű spec képessége, de én nem találtam meg, így tehát nem is mertem beírni ide. Szóval a netes pletykák szerint egy törpétől lehet megkapni a Másik Világ Hydra Marshában.

Orlha

Hol veheted fel: Miközben próbálod megszerezni a 6 relikviát a sárkányoktól, menj el Guldove-ba (Másik Világ) ahol le kell őt győznöd. Miután Serge visszanyerte a testét, menj vissza Guldove-ba, és mutasd meg neki azt a brosst, amit tőle kaptál a csata után (Blue Broch).
Mágikus szféra: Kék
Fegyver: Kesztyű (Glove)
Spec képességek:
3. szinten: MultiPunch (Orlha néhányszor megüt egy ellenfelet. 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: PunchDrunk (Orlha részegen tántorog egy ellenfél felé, és beleüt egy hatalmasat. 15 csillagnál tanulja meg.)

7. szinten: SisterHoods (Orlha és a testvére megtámadnak egy ellenséget. Ha meg akarod szerezni ezt a képességet, akkor menj vissza az Otthoni Világba, Guldove-ba, és beszélj Doc-kal úgy, hogy Orlha vezeti a csapatot.)

Leírás: Majdnem olyan hasznos, mint Leah, ráadásul PunchDrunk eszméletlenül vicces.

Turnip

Hol veheted fel: Használd az Ice Gunt a az elhagyatott szigeten (Másik Világ) az égett földön, majd gyere vissza ide az Otthoni Világban, úgy, hogy Poshul van a csapat élén, és ásd ki.

Mágikus szféra: Zöld

Fegyver: Kard (Sword)

Spec képességek:



3. szinten: VegeChopper (Turnip a levegőből ráveti magát egy gonosz ellenre; 3 csillagnál tanulja meg.)
5. szinten: VegeMight (Turnip a föld alól sebzi meg egy ellenfelét. 19 csillagnál kapja meg.)
7. szinten: VegOut (Turnip egy hatalmas répát idéz, ami egy ideig osztódik, majd rádőlnek egy ellenfélre.)

Leírás: Mivel ő a legutolsó felvehető karakter, azt hittem, hogy rettentő erős. Hát nem igazán: pont olyan harci potenciállal rendelkezik, amit egy zöldségtől elvársz. Szóval teljesen használhatlan. Egyébként komolyan kiváncsi lennék, hogy ki találta ki azt, hogy egy fehérrépát beleraknak a játékba játszható karakterként. Megnézném az illetőt...

Kombó-támadások

A kombó-támadások létére teljesen véletlenül jöttem rá, amikor Mel és Kid együtt voltak a csapatban (a kleptomániámat már legyűrtem azóta...). Később még találtam néhányat magamtól, és végül az internet segítségével találtam tripla-támadásokat is. Arról van szó, hogy két (vagy három) karakter képes együtt támadni, és így nagyságrendekkel nagyobb sebzést kiosztani. Ehhez az kell (már persze azon kívül, hogy mindannyian a csapatban legyenek), hogy mindegyikőjüknek legyen legalább egy stamina pontja, és legyenek feltöltve mágikus energiával legalább annyira, amennyi az adott spec képességhez kell. Utána süsd el valamelyik szereplő képességét, és nézd az óriási sebzést. A karakterek neve mögé a kívánt spec képesség szintjét írtam.

Serge(3) – Glenn(3):
X-Strike (Serge és Glenn két oldalról rohamozzák meg az ellenfeleket.)
Kid(3) – Mel(3):
DoubleTake (Kid és Mel két oldalról támadnak, és ellopnak egy-egy tárgyat.)
Nikki(7) – Miki(7):
Flamenco (Nikki és Miki elkezd táncolni, és ettől a csapat annyira fellelkesül, hogy a pontosságuk és a védelmük megnő.)
NeoFio(7) – Turnip (7):
TossedSalad (Turnip egy hatalmas répává változik, amivel NeoFio eltángálja az ellenfelet.)
Karsh(3) – Zoah(7):
DragonSpike (Zoah megrohamoz egy ellenfelet, Karsh pedig sárkányháton követi.)
Leah(7) – Draggy(7):
DraggyRider (Leah felugrik Draggy hátára, és együtt rohamoznak meg egy ellenséget.)
Viper(5) – Radius(7):
VitalForce (Viper és Radius a régi szép időket felidézve együtt vernek/vágnak meg/szét egy ellenfelet.)
Norris(7) – Grobyc(7):
PitchBlack (Norris a fegyverével, Grobyc pedig a kézilézerével fellőnek az égbe, amitől egy fekete örvény keletkezik, ami minden ellenfelet sebez.)
Sneff(7) – Guile(5):
SwordStorm (Sneff egy dobozba zárja az ellenfelet, Guile pedig kardokat szúr a dobozba.)
Serge(7) – Kid (5) – Sprigg(5):
Z-Slash (Hárman rohamoznak meg egy ellenfelet, akin megjelenik egy „Z" jel. Zorro!)
Serge(5) – Leena(7) – Razzly(7):
DeltaAttack (Hárman támadnak az ellenfélre.)

Chrono Cross végigjátszás

Elöljáróban néhány dolog ömlesztve

- A játék sokkal élvezetesebb, ha magad próbálsz rájönni a dolgokra.
- Néhány főszörnyről leírom, hogy milyen varázslatot használ – ez a Trap (tehát varázslatlopó) mágiák miatt talán jól jöhet.
- Nem írom le (főleg a játék vége felé) az összes láda helyét és tartalmát, egyrészt mert nagyon sok ládát találhatsz, másrészt mert neked is kell dolgoznod egy kicsit...
- Nem szeretnék sokat beszélni a történetről, mert azzal játék közben úgyis folyamatosan megismerkedsz.
- A szörnyeket ne kerüld mindig ki, mert egész sok +HP-t tudsz összegyűjteni, ha harcolsz. Persze ha egy szörnyért már nem kapsz semmi bónuszt, akkor kerüld el őket, ha kedved tartja.
- Azt sem írom le mindig, hogy állandóan fejleszd a páncélod/fegyvered, ha van alapanyagod hozzá. Idővel úszni fogsz a pénzben (20K fölött), mindig legyen nálad maximális mennyiségű Tablet és Nostrum, valamint egy pár Antidote és Ointment.
- Ezenkívül nem írom le, hogy hol milyen felszerelés legyen nálad. Nyilvánvaló, hogy a mocsárban a mérgezéstől védő sityka (Antitoxical Cap) hasznosabb, mint az esetleg több védelmet adó sima fejfedő, és ugyanez a helyzet a lávás, tüzes vidéken az égéstől védő (Poultice Cap) sisakkal is.
- A szörnyek HP-ja csak körülbelüli érték, és amennyire észrevettem kicsit változik is.
- Amikor a szörnyek HP-ja 15% alá csökken, megváltoznak, és nagyon kókadtan néznek ki, jelezve, hogy közel vannak a halálhoz. Ez jó, mert így már nem kell sokat sebezni rajtuk – viszont rossz is lehet, mert sok szörny úgy fellelkesül attól, hogy alig él, hogy sokkal durvábban fog harcolni. Ez főleg a Bossokra igaz, de a sima szörnyek is meg tudnak ilyenkor lepni.
- A nehézségnél ötös skálán értékeltem a harcot.
- A 'mit lophatsz?' szekcióban azért van több tárgy, mert mindig kétféle cuccot szerezhetsz. 10%-od van, hogy az erősebb tárgyat/varázslatot kapod, és 90%, hogy az átlagosat. Ha több ellenfél van, akkor a cuccok (többé-kevésbé) az ellenségek sorrendjében vannak leírva.
- A Bossok ellen semmiképpen ne használjunk olyan színű varázslatot, mint amilyenek ők, mert attól gyógyulnak (ez nem vonatkozik a Spec képességekre – szerencsére). A sima szörnyek csak kevesebbet sebződnek, ott ne legyenek ilyen gátlásaink.

Az álom – Mi történik?!

Az video után – melyben Fort Draconiát láthatod – Serge, Kid és egy harmadik karakter (azért nem írom le, hogy ki, mert minden alkalommal változik) éppen kiszállnak egy liftből. Ezt egy rövid párbeszéd követi, melyben Serge-et siettetik társai, és egy bizonyos Lynxről is szó esik. Amikor megkapod az irányítást, a menüben (a háromszög gombbal érheted el) állítsd át (Customize) a sétálást futásra, mert így némileg gyorsabban fogsz haladni.

Ha balra távozol, akkor megláthatod a közvetlen célod, egy csillogó kristályoszlopot. Ezután menj vissza, majd ezúttal jobbra távozz. Innen is láthatod azt az ajtót, ahová majd menned kell (ami mellett a tüzek égnek). Menj el a robot felé, harcolj vele, próbálj ki varázslatokat, hogy belejöjj az irányításba. Ezután menj ki az egyetlen kijáraton, onnan haladj tovább lefelé, és menj be a szobába, amit az előbb láttál. Itt érintsd meg (X) a kristályt, mire az eltűnik. Ekkor menj vissza a feltűnő lila platformra, és ismét nyomd meg az X gombot. Amikor felérsz, és odamész az ajtóhoz, egy furcsa, nyomasztó videót láthatsz.

Arni – A kezdetek

Szerencsére Serge anyukája felébreszti a rémálom közben főszereplőnket. Keljünk fel, vegyük magunkhoz az ágy alól a 200 gilt (a gil a fizetőeszköz), a szoba sötét részéről szerezhetünk egy Tablet varázslatot (elhasználódó, 50 HP-t gyógyít). Ha kimegyünk, akkor Serge anyucija fegyelmeztet bennünket, hogy Leenával kell találkoznunk. Annyira ne siessünk, van még bőven tennivaló.

- Ha beszélünk a hatalmas hal alatt álló halásszal, és megdicsérjük a fogását, akkor kapunk tőle egy Komodo Scale-t.
- Leena házában (a miénk mellett, a növény melletti edényben) van egy PhotonRay varázslat.
- Kiki apjától (a mi házunkkal szemben, az alagsorban) megkapjuk a Sharktooth nevű tárgyat.
- A Komodo Scale-t adjuk oda Kikinek (a kisgyerek a házak között, előtte beszéljünk vele) ingyen

a négyzet gombbal.
- Az étteremben beszéljünk mindenkivel, majd menjünk be az ajtón, kutassuk át az ágyat, szedjük ki a sisakot a ládából, és utána beszéljünk a hordóval négyszer.
- Ha átkutatjuk az árus áruit, találunk egy Shellfish Frame nevű dolgot. Ezt a menü customize pontjánál állíthatjuk be, a Frame-ek a párbeszédablakok széleit változtatják meg.
- Ezután menj nyugatra egy képernyőnyit és beszélj az ősz öregemberrel, Radiusszal. Ha akarod, akkor részt vehetsz egy oktató előadásban, amelyben a varázslatokról (Element) lesz szó.
- Ha akarod, add oda Poshulnak az étteremben talált Heckran Bone-t, és csatlakozik hozzád!
- Ha bemész a balra lévő házba, megtudhatod, hogy mi az a Record of Fate (ezeknél menthetsz állást), és a faliszőnyeg mögött találhatsz egy Cure varázslatot.

Ha mindent megtettél, amit akartál, menj ki a stégre, és beszélj az ott álló lánnyal, Leenával. Kicsit (?) dühös, mert elkéstünk a randevúról (hát igen, rémálmodtunk éppen). Ezért három Komodo-pikkelyt akar cserébe, női szívét csak ezzel tudjuk kiengesztelni. Ha esetleg megpróbáljuk átrázni, és a halásztól kapott pikkelyt akarjuk rásózni, átlát rajtunk és kijelenti, hogy csak és kizárólag az általunk frissen megölt Komodo-k még véres pikkelyei felelnek meg az ő nyakláncához. Nők...!

Lizard Rock – Hajsza a pikkelyekért

Amikor elhagyjuk a falut, kijutunk a világtérképre (a világtérképen bármikor menthetsz). Itt egyelőre nem sok helyre mehetünk. Keletre a Hydra Marsh nevű mocsár található, melynek mérgező levegőjét még nem élnénk túl. Északra található a Fossil Valley nevű hely, ahová katonák nem engednek be minket. Körülnézhetünk a vízesésnél (itt nincs semmi érdekes), és Cape Howlban is. Itt esetleg harcolhatunk párszor, és megnézhetjük, hogy is működik a csatarendszer.
Ha körülnéztünk mindenfelé, akkor menjünk, szerezzük meg, amit az akaratos nőszemély kíván, menjünk délnyugatra, a Lizard Rockhoz. Itt az a célunk, hogy leverjünk három Komodót (gyíkszerű lények). Először is toljuk el az utunkból a lila sziklát, majd szerezzük meg a Fireball varázslatot a szörny mögött levő ládából. Ha egy képernyőnyit lejjebb megyünk, akkor láthatunk egy ládát a vízben. Ezt úgy tudjuk megszerezni, hogy a mellette levő sziklát belökjük a vízbe. Ha innen feljebb megyünk még egy képernyőt, akkor taláhatunk még egy ládát.
Ha felderítettük a terepet, akkor neki is láthatunk a Komodo-fogásnak: mind a három képernyőn van egy Komodo, amelyek elkapása más és más taktikát igényel. Ahol bejöttünk Lizard Rockra, az a legtrükkösebb. Először alulról közeledjünk, mire a Komodo átfut a barlang másik oldalára. Ekkor görgessük a követ a barlang szája elé. Ezután menjünk fel, és kergessük bele a gyíkot a zsákutcába. Ha leverjük, Serge elrakja a pikkelyt.
A második gyíkot innen balra találjuk, ezt a legkönnyebb elkapni, fussunk körbe-körbe utána.
A harmadik gyík innen délre található, egy párkány alatt sétál. A dolgunk egyszerű: másszunk fel a zöld fatörzsre, majd onnan kapaszkodjunk fel a párkányra. Amikor a Komodo alánk ér, ugorjunk rá a nyakára (ehhez az X gombot kell lenyomni, ha nem sikerül ráugrani, próbálkohatsz újra!).
Mindegy, hogy milyen sorrendben nyomod le őket, a harmadik után megjelenik az anyjuk.

Mama Komodo

HP: 100
Szféra: Kék
Nehézség: 2
Mit lophatsz: semmit
Stratégia: Ez a csata nem nehéz, de mivel az előző csata óta nem gyógyultál fel, ezért van rá esély, hogy gyógyító varázslatokat kell majd használni. A legerősebb támadása 25 HP sebzést okoz, tehát próbáld meg efölött tartani az életerődet. A PhotonRay és a Fireball nagyon jó ellene.

Ha legyőzted, megkapod az első csillagot, és ettől Serge statisztikái (és ha felvetted, akkor Poshuléi is) látványosan javulnak, és megkapod a harmadik Komodo-pikkelyt. Leena örülhet, mehetünk is randizni, irány a strand!

Opassa Beach – Balul sikerült randevú

Menj délre, a strandra, és nézd meg a tengert. Ekkor megérkezik Leena, aki szemlátomást érzelgős hangulatban van, megkérdezi, hogy felnőttként is emlékezni fogunk-e ezekre a boldog napokra, és

hogy Serge emlékszik-e a régi ígéretekre (az, hogy milyen választ adunk, csak Leena 7. szintű speciális képessége miatt számít). A szépnek ígérkező nap hirtelen tönkremegy, amikor Serge-et eléri egy hullám és minden elsötétedik.
Serge végül arra tér magához, hogy szólongatja valaki, mégpedig egy ismeretlen ember. Leena sehol, ami elég furcsa.... Induljunk vissza a faluba.

Arni – Ugyanaz és mégis más
A Lizard Rockban új ellenfelet is találhatsz, egy furcsa repülő halat. Találhatsz egy új ládát is, de csak egy @Bone van benne. (Azért persze vedd fel, jól jöhet még!)
Ha kiérsz Lizard Rockból, egyből Arniba menj, és beszélgess mindenkivel. Valami nagyon furcsa történt: senki sem ismeri meg Serge-et, és ha mindent megnézel, sok különbséget is találhatsz (nem Radius a főnök, a szorgalmas halász vallási fanatikussá változott, nem az anyukád lakik a házban, stb.). Mindegy, beszélj Leenával a stégnél, és egy igen furcsa szituációba kerülsz: Leena szerint Serge már 10 éve meghalt! Még azt is megmondja, hogy hol van a sírja (Cape Howlnál). A saját sírjára nyilván mindenki kiváncsi, de még itt is van tennivaló:
- A kocsma helyén lévő kávézóban a kis szobában a függöny mögött van egy láda.
- Serge szobájában (illetve a helyén) egy hüllő fekszik az ágyon, ha pihenni akarunk, akkor az 100 Gilbe fog kerülni.
- Ugyanebben a szobában van egy MagmaBomb varázslat elrejtve, azt vedd magadhoz.
- Ha átkutatod az árus kirakatát, ismét találsz egy Frame-et.
- Próbáld meg Leenának odaadni a pikkelyt.

Ha kész vagy (esetleg vásárolj be), irány Cape Howl.

Cape Howl – Feltűnik Kid
Kerüld el a gejzíreket, szedd ki a ládákból az ElectroJoltot, és a @Bone-t. Menj észak felé és vizsgáld meg a sírkövet. Serge észreveszi, hogy ez tényleg az ő sírja és elkezd gondolkodni, hogy most mi is történt azzal a világgal, amit ő eddig ismert (Tom Sawyer azért jobb volt: ő még a temetésére is odaért). Nincs sok ideje töprengeni, mert a dolgok elkezdenek felgyorsulni. Feltűnik egy Karsh nevű alak, és két hű (hű, de nagy barom!) kísérőjével elkezdik a túlerőben lévő emberek taktikájával (fenyegetősdi) rábírni Serge-et, hogy tartson velük egy Viper Manor nevű helyre. Serge már éppen feltenné szelíden, remegő hangon a „miért?" kérdést, amikor egy bájos női hang hasít a dobhártyákba („I'm gonna kick yer sorry arses so hard you'll kiss the moons!"), és feltűnik cuki kis szerelésében Kid. Természetesen megvéd minket, gyenge férfiakat, és kezdődhet az epikus ütközet.

Karsh, Solt és Peppor

HP:	Karsh - 150	Solt - 60	Peppor – 60
Szféra:	Karsh - Zöld	Solt - Sárga	Peppor - Sárga

Nehézség: 1
Mit lophatsz: semmit
Stratégia: Először is készülj fel, hogy Solt és Peppor még sokszor lesz az ellenfeled (ilyenkor mindig megnyugodhatsz, mert könnyű harc lesz). Ráadásul ők tulajdonképpen oktató módként szolgálnak, mert amikor beszélgetnek, mindig kitalálnak egy tervet, amiből te is tanulhatsz.. Ezt persze ők mindig elrontják. (A kedvencem például az a harc, amikor a Trap varázslatokat magyarázzák el, és Solt ellopja Peppor legjobb spelljét, aztán nem tudja visszaadni neki.) Először Karshot verd le, mert ő a legveszélyesebb, a DragonRider nevű támadása elég sokat sebez. Jó taktika, hogy mindig kiadod a defendet az utolsó staminapontból (persze ha varázsolsz, akkor ezt nem teheted meg). Ha őt leverted, akkor Solt és Peppor már nem okozhat gondot. Ha nagyon sebeznek valakit, akkor termésuzetesen gyógyíts. A győzelęm után kapsz egy újabb csillagot és egy csomó felszerelést. (Egyébként csillaghullásnál mindig figyelj, hogy kapsz-e új varázslat-helyet, és ha igen, akkor oda rakj be valami mágiát.)
Ezután Kid felajánlja, hogy veled tart – ő a Frozen Flame nevű varázstárgyat keresi, ami állítólag minden kívánságot teljesít. Ha Leena a szimpatikusabb, akkor utasítsd el háromszor, ha inkább Kid, akkor fogadd el (egyszer mindenképpen utasítsd el, mert vicces, ahogy próbál meggyőzni „Csak nem félsz egy kicsi, ártatlan gyenge lánytól?"). Ha most elutasítod, később még csatlakozhat.

Hydra Marsh – Tápolás az élet sója
Menj vissza Arniba, vegyél 10-20 Antidote nevű elhasználódó varázslatot méreg ellen, és csapatoddal

(Serge, Poshul és Kid vagy Leena) menj a mocsár felé. Itt hamar észreveszed, hogy a mocsárlé mérgező. Most mondhatnám nagy okosan, hogy ne lépj vízbe, de a mocsár tulajdonképpen majdnem kizárólag vízből áll. Első dolgunk tehát a méreg elleni védőöltözék megszerzése lesz. Beszélj a fickóval, majd nézd meg a növényt (X). A növényen ezután lemászhatsz, gyorsan fuss a képernyő bal oldalán lévő kijárathoz, és mássz észak felé a fán (jó, lehet, hogy nem fa, de valami olyasmi). Amikor elérsz a végére, beszélj a lila ruhás fickóval és kérd el tőle a Safety Gear nevű tárgyat. Ez nagyon hasznos dolog, mert nem is kell felrakni senkire sem, és egy darab is elég három embernek. (Ami kicsit negatív, hogy a szörnyek ettől még simán megmérgezhetnek.) Ezután menj vissza az első képernyőre, gyógyítsd meg az esetleges mérgezést (először Antidote, majd az elvesztett HP-k visszapótlására Tablet), és ess neki a szörnyeknek. Ahol van láda, ott nyisd ki (az egyik emelkedőn nem tudsz felmenni, mert csúszós), majd menj egy képernyővel feljebb. Ott már az ismert növényeket láthatod. Ha ezt is megérinted, akkor nem továbbenged, hanem arconcsap. Negatív! Mindenesetre amikor harcolsz, mindig a rovarszerű szörnyeket öld meg először, a tömlőszerű növények csak akkor bántanak, amikor meghalnak, akkor viszont jól mérgeznek. Ekkor ugyebár jól jöhet az Antidote.

Fossil Valley – A speciális osztag

Ha kitomboltuk magunkat, akkor talán irányuljunk észak felé és menjünk be a Fossil Valley nevű helyre. Itt kis macskaszerű lények rohangálnak, és ha szerencsénk van, nincs velük az anyjuk (ilyenkor egymást ütik, nem minket). Menjünk fel a kis párkányon álló emberhez és hazudjuk neki, hogy mi vagyunk a speciális problémamegoldó osztag. Ekkor arrébb lép, és felmehetünk a hágcsón. Fönn beszéljünk az egyik emberrel, aki közli, hogy szellemek üvöltenek, és takarítsuk el a gonoszt. Ezt elég egyszerűen megtehetjük: menjünk közel a nagy (sárkány)koponyához, mire kipattog egy koponya, melynek egyetlen felszerelése egy idétlen sapka. (Ha akarunk, egyezzünk bele, hogy megkeressük a többi részét; ha így teszünk, Skelly néven megszerezhetjük a játék második leggyengébb karakterét, ám ehhez még jó sokat kell dolgoznunk.) A koponyával szemben van egy magasabb hely, ahol egy virág (Bellflower) nő. Ezt szedjük le (a mellette álló izé egy szörny, nem tereptárgy). Itt már csak egy tennivalónk van: másszunk le egy csontlétrán (ne törődjünk a mellette álló fickó szánalmas nyüszögésével) és emeljük el a madár tojását (Big Egg). Erre persze az oktondi állat bevadul, és meg kell vele küzdenünk. (Serge szemlátomást nem egy állatvédő: először a Komodók a pikkelyért, aztán a madár a tojásért...). A harccal kapcsolatban annyit tudok mondani, hogy talán nem kellene erőltetni a varázslatokat, mert arra egy igen erőteljes – sokszor halálos – támadással reagál (persze, ha már kókad a feje, akkor mehet a dolog). Ha ez is megvolt, mássz fel, majd mássz le (a másikon), és egy ismerős párossal találkozhatsz észak felé...

Solt és Peppor

HP: Solt – 75 Peppor – 70
Szféra: Solt – Sárga Peppor – Sárga
Nehézség: 0.5
Mit lophatsz: semmit
Stratégia: Hát erre mit mondjak?! Az előző csata Karsh nélkül, ti meg már hárman vagytok. Bumm a fejbe! Amikor győztél, a harmadik csillaggal megkapod Serge 3. szintű spec képességét, a Dash&Slash-t. Ez nagyon erős, sokat fogod használni. Ha Kid is veled van, akkor ő megkapja a Pilfer nevű képességet, amivel nagyon sok jó cuccot lehet szerezni.

Termina – A skótduda városa

Végre! Beérsz a metropoliszba, Terminába. Mielőtt jól körülnézhetnél, végig kell hallgatnod egy beszélgetést egy virágárus és egy Glenn nevű dragoon (nem dragon, hanem dragoon, azaz dragonyos – még mielőtt izgatott leszel...). Glenn – mit tesz isten – egy Bellflowert keres, ami a virágosnak nincsen. Az első cselekedeted ezután az legyen, hogy elmented az állást a fogadóban (Inn). Na, most már nyugodtan nézelődhetsz.

- Ha visszemész Arniba (már nem kell harcolni a Fossil Valleyben), és megmutatod a Shark's Tooth-t a megszállottnak, miután megnézted a szobrait, az arra jó, hogy helyrebillenti az önbizalmad, hiszen megszerezted a játék legerősebb karakterét, Mojot. [Csak bíztatni akartalak... Igazából ő a leggyengébb. De legalább egy percig boldog voltál, nem?]
- Itt még van két hely, ahová mehetnél; az egyik a Viper Manor, de zárva van az ajtaja, a másik pedig a Shadow Forest, amit katonák zárnak el, köztük az egyik Zoah, aki háromszor akkora, mint Serge.

- Terminában menj egyenesen északra, és vizsgáld meg a szobrot! Ekkor Kid kifundálja, hogy be kellene törni a Viper Manorba. (Ha esetleg nem vetted fel, akkor most megjelenik és csatlakozni akar. Mellesleg odaadja a Teleportert is, amivel az aktív csapat tagjait tudod váltogatni – csak ott lehet használni, ahol menteni is tudnál.)
- A szobortól balra van egy kisgyerek, akivel egyetértve (understand) kapsz egy újabb Frame-et.
- Ha a város közepétől jobbra mész, akkor találkozhatsz egy akváriumban tartott sellővel. Nemcsak te csodálkozol: egy csapat gyerek is nézelődik. Ekkor feltűnik Korcha és elrontja a showműsort, majd angolosan távozik (olyan angol módjára, aki szeret csúzlizni és általában magasról ugrál a saját maga által épített hajóba). Itt találsz egy sátrat is, amiből két szem pislog kifelé. Ha közelebbről megvizsgálod, kijön egy jós, és mindenféle okosat mond.
- Menj a jóstól északra, a nagy palotába. Itt lakik Van és apja Gogh. Az apa elfoglalt (és paranoiás) festő, a fiúcska autodidakta módon képzi magát az erkélyen. A lépcső mögött van egy hasznos tárgy (menj be a lépcső mögé, ameddig tudsz, és nyomd meg az X-et), ami a csaták végén kapott pénzt növeli elég jelentős mértékben.
- Ha visszamész a sellős utcához, és onnan tovább délkeletre, akkor megtalálod Glennt és egy leányt (Riddel), amint egy sírnál szomorkodnak, mert nincs megfelelő virágjuk. Add oda nekik a Bellflowert (lehet érte pénzt kérni, de én rendes voltam és ingyen adtam nekik oda), erre eltávoznak, és megvizsgálhatod a sírt, ami egy Dario nevű nagy harcos végső nyughelye. Itt beszélhetsz a hajóssal, aki elvinne a Viper Manorba, csak nem tudja az utat...
- Lisa boltjában vehetsz varázslatokat, míg Zappa műhelyében készíttethetsz páncélokat és fegyvereket.

Ha mindennel készen vagyunk, akkor van három választási lehetőségünk. A szobor megtekintése és Kid javaslata az a pont, ami után a sztori továbbmehet. Ezután megint csak három lehetőség van arra, hogy bejussunk a Viper Manorba. Attól függően választhatunk ezek közül, hogy a szobros jelenet után kivel beszélünk először: Guile-lal (a bárban), Pierre-rel (Zappa műhelyének hátsó szobájában), vagy Nikki managerével (a kikötőben az emeleten).

A Viper Manorba vezető út #1 – Guile, a tápos mágus

Ha a szobros jelenet után beszélsz vele, csatlakozik hozzád, ami egy igen jó dolog, mert Guile nagyon erős (az erős támadása minden ellenfelet sebez, jól varázsol, és a Wandaln nevű speciális képessége nagyot üt). Ezután menjünk vissza Dario sírjához és beszéljünk Korchával, hiszen Guile perfekt a víziutakból Termina és Viper Manor között. Amikor megérkezünk a Manorhoz vezető ösvény aljára, hosszú út vár ránk. Itt kétféle szörnnyel találkozhatunk, egyik sem erős, viszont jól fejlődhetünk tőlük, tehát ne kerüljünk el mindenkit. Ez nem vonatkozik a hatalmas kőtömbökre, amiket fentről hajigál ránk egy kedves katona. Ezek 10 HP-t sebeznek mindenkin, tehát csata előtt figyeljünk oda, hogy ne haljunk bele az első suhintásba.

Itt sok láda vár ránk, a legjobb út vázlatosan a következő: menj át a sekély vizen, majd fel, szedd ki a ládából a Healt, majd engedd, hogy a gejzír levigyen az előző képernyőre. Ezután szedd ki a PhotonRayt a ládából (add oda Serge-nek!), mássz vissza az első szintre, és a bal oldalon mássz fel. Ez a második emelet, innen három út vezet tovább. Jobbra egy Tablet van, balra zsákutca, középen mehetsz fel a harmadik emeletre. Itt balra egy láda, jobbra zsákutca van, középen juthatsz fel a negyedik szintre. Itt mindenképpen szedd fel balról a FreeFallt (most add oda Guile-nak). Jobb oldalon mehetsz fel a tetőre, ahol már vár a fogadóbizottság: néhány harcos.

Acacia PVT's

HP: 70
Szféra: Sárga
Nehézség: 1
Mit lophatsz: Ivory helmet, Capsule
Stratégia: A közlegények nagyon gyengék, először gyűjts varázspontokat, majd lődd le őket mágiával (Dash&Slash, Wandaln, PhotonRay). Ezután gyógyítsd fel magad, mert egyből jön a következő Boss.

Red, Blue és King Moaman

HP:	Blue – 120	Red – 120	King – 235
Szféra:	Blue – Kék	Red – Vörös	King – Black

Nehézség: 3

Mit lophatsz: @Copper, Feathery Dress
Stratégia: Bár általában a legerősebb ellenfelet kell legyőzni, itt mégsem ez a célravezető, mert ha egyedül marad, akkor a King Moaman egy Gravitonne nevű varázslatot használ, ami mindenkit megsebez. (Ráadásul sűrűn használ kettőt közvetlenül egymás után.) A Dash&Slash igen hatékony ellene, az is egy jó megoldás, ha Serge-vel levered a királyt (nem a Jimmyt, ő nincs itt), és a másik két karakter gyógyít. Ha éppen nem varázsolsz, rakd be az embereidet defend állapotba. A King után a Red Moaman legyen a második. Ha legyőzted, gazdagabb vagy egy csillaggal és egy GravityBlow varázslattal (tekerd be Guile-hoz).
Ekkor már be tudsz menni éjjel a Manorba.

A Viper Manorba vezető út #2 – Pierre és az ő tehetsége
Ha a szobros jelenet után beszélünk Pierre-rel elmondja, hogy ellopták a medálját. Ha kimegyünk az udvarra és beszélünk a rohangáló kölyökkel, visszaadja nekünk a medált. Ezt adjuk oda Pierre-nek, aki ettől olyan izgatott és hálás lesz, hogy csatlakozik hozzánk. Egyébként az se rossz, ha ide hozzuk el Mojot (azt hiszi, hogy a gyakorlóbábu a testvére) vagy Poshult (kutyanyelven megvitatják a dolgokat az itt lebzselő ebbel.)
Pierre fantasztikus terve az, hogy odamegy a Viper Manor főbejáratához és közli, hogy ő, mint messze földön híres lovag be akar állni a dragoonok közé. Amikor közlik vele, hogy nincs szükség utcai színészekre, újabb bizonyítékát adja taktikai zsenijének (ehhez válasszuk a Make a plan nevű opciót). Ájulást tettet, és így akar bekerülni az épületbe. Sajna elszámította magát, túlbecsülte a katonatisztek empátiáját, ezért igencsak dühös lesz, amikor kihajítják az ajtó elé. Ő sem bírja tovább cérnával, kiadja az ukázt: „Chaaaaaaaaaaaaaaaaarge!". Először közkatonákkal kell megküzdeni, utána azonban őrmesterek jönnek.

Acacia SGT's

HP: 210
Szféra: Sárga
Nehézség: 2
Mit lophatsz: semmit
Stratégia: Ha gyorsan akarsz végezni velük, zöld varázslatokat vess be, de az is elég, ha csak simán levered őket.

Ha végeztél velük, ismerősök tűnnek fel. Igen, bizony: Solt és Peppor. Meg egy harmadik ízesítő. Nyam!

Solt, Peppor és Ketchop

HP: Solt – 100 Peppor – 100 Ketchop – 260
Szféra: Sárga
Nehézség: 3
Mit lophatsz: Ivory Helmet, Power Glove, TurnBlack, Tablet
Stratégia: A csata vidáman kezdődik, Ketchop bősz kiabálások („Tomatooooooo!" és „Sauceeeeee!") közepette egy kedves 600 HP-t beleüt Serge arcába. Mikor már kapsz levegőt, feltápászkodtál a földről, nyugodj meg: Solt hozza a formáját és újraéleszti. Gyorsan gyógyítsd meg és minél előbb verd le Ketchopot. Ugyan ilyen támadást már nem ereszt meg, de labdaként használja fel Soltot és Pepport (ennek két következménye van: egyrészt az adott „labda" kinyúlik, másrészt a cél is hasonlóan tesz, hacsak nincs max HP-n). A 3-as nehézségbe bejátszik még Pierre harci potenciálja, mely egy döglött hintalóéval vetekszik. A MedalSome képessége is hasonlóan „erőteljes": kizárólag saját magán tud vele gyógyítani, de szerencsére visszafogták ezt a képességet is, és a gyógyítása körülbelül akkora hatóerővel bír, ami egy beszakadt körmöt rendbe tud tenni.
Ha győztél, a csapat vár éjjelig, és akkor lépnek be a Manorba...

A Viper Manorba vezető út #3 – Rockerek az erdőben
Ha a fenti módszerek nem tetszettek, akkor Nikki a te embered. Ehhez menj a kikötőben álló hatalmas

hajóhoz és beszélj a managerrel, aki elmondja, hogy Nikki eltűnt. Ekkor beront könnyek között Miki, a gyönyörű táncoslány és rebegő hangon kér meg, hogy kerítsd elő a sztárt. Ha elvállalod a melót, akkor menj ki a városból és menj be a Shadow Forestbe, ami keleten található.
ZOAH már nem áll ott, ezért be tudsz menni az erdőbe. Szedd össze a ládákból a cuccokat, harcolj kicsit és jegyezd meg, hogy hol vannak a lufi alakú lények, és milyen színűek. Ez még kelleni fog nemsokára. Menj át a balra lévő helyre, és segíts Nikkinek, akit éppen csapdába csaltak.

Cassowaries

HP: 100
Szféra: Sárga
Nehézség: 1
Mit lophatsz: Ivory Mail, ElectroJolt
Stratégia: Várd ki, amíg a többiek verekszenek, aztán adj nekik. Dash&Slash, Wandaln, egy kis fizikai harc, és túl is vagy rajta.

Nikkiben túlárad a hála, ezt leszűrheted abból, hogy berohan a vízesés alá. (Hja, kérem, ezek a szeszélyes zenészek...!) Kövesd a barlangba, beszélj vele (válaszd mindig az első opciót), és „Tadaaaaa!" – Nikki beáll a bandába. Vedd fel az Aroma Pouchot a barlangból, majd nézd meg a nagy gömb alakú szörnyet, ami elzárja az utat. A növény alszik (?), de némi kajával fel lehet ébreszteni. A Land Octopusok (azok a lufi alakú izék) ugyebár olyan helyet foglalnak el az alvó torlasz életében, mint egy ötéves kisgyerekében a csoki. Az egyetlen probléma az, hogy a Land Octopus az istennek sem akar odafáradni és felfalatni magát. Használd ki a tápláléklánc nevű jelenséget: ha a gömb alakú bokrokat megbököd (és nálad van az Aroma Pouch), kiköpnek egy spórát. A Land Octopus imádja a spórát, azonban mindegyik csak a saját színével megegyező spórát hajlandó megenni. Mielőtt megöletnéd magad: a nagy növénynek csak a piros Octopus izlik, a többitől bedühödik és megtámad. Mivel erős ellenfél és nem is kapsz érte csillagot, ezért nem érdemes belekötni (hozz neki egy pirosat de ne hagyd, hogy az Octopus megegye a spórát, mert akkor visszabaktat a helyére).
Az ebéd után kapsz egy újabb Frame-et a növénytől. Ha eltűnt, menj át és régi ismerősökkel találkozhatsz:

Zoah, Solt és Peppor

HP: Zoah – 250 Solt – 100 Peppor - 120
Szféra: Sárga (mindenki)
Nehézség: 1
Mit lophatsz: Knee Pad, Ivory Helmet, TurnBlack, Tablet
Stratégia: Zoah a legerősebb, de ő sem fog sok gondot okozni. (Az elején Solt majdnem megidéz egy Golemet – csak elfelejtette, hogy ahhoz a Fieldnek egy színből kell állnia...) A csata végén kapsz egy csillagot és egy páncélt.
Zoah elfut, te szedd össze a ládát, és menj be a fa alatti lyukba. Itt sokat kell majd harcolnod, mert sok ellenfél van, akik általában elég gyorsak, ráadásul kevés hely van a manőverezésre is. Először vedd fel a ládából a MagmaBombot, majd haladj észak felé, ahol a rengeteg rovar mászkál. Szinte lehetetlen elhagyni a területet, ha nem görgeted a sziklát a lyuk elé. Ehhez le kell győznöd egy Wraithet, de ez nem lehet probléma. A látszólag elérhetetlen ládával kapcsolatban azt kell modanom, hogy tényleg az. (Egyelőre...) Szóval, ne is kaparj, inkább menj az úton és mássz fel a növényen.

A Viper Manor – Az istálló és környéke

Akármelyik módon érkeztünk, a célunk ugyanaz, bejutni magába az épületbe. Itt sokat fogunk harcolni, ráadásul a hátsó részen (akik Guile-lal érkeztek, innen kezdenek) el kell kerülnünk a fényeket, különben jön az őrség. Szedd össze a ládákat, mert a TurnBlue és TurnYellow nagyon hasznos lesz később. Ha összegyűjtöttünk mindent, menjünk be az istállóba. Itt van egy nagyon hasznos Record of Fate – ments állást! Bent beszélj az öreggel, aki odaadja a kulcsot, amivel bejuthatsz az épületbe, ha megeteted a sárkányokat (bár ha jól emlékszem, enélkül is meg lehet találni, a jobb felső sarokban). A sárkányetetős minijáték nagyon tetszett. A cél az, hogy megetessük a sárkányokat egy bizonyos számú alkalommal, amit előre kell megmondani. Választhatunk 10, 20, 30, 40 és 100 etetéses meneteket. Mi-

nél többet vállalunk (és teljesítünk), annál nagyobb lesz a jutalom. Sárkányeledelt felvenni a bal szélen tudunk az X lenyomásával és az egyes sárkányok etetése is így megy. Akkor kell enni adni a sárkányoknak, amikor felágaskodnak. Ha ezt nem tesszük meg három másodpercen belül, akkor bedühödnek és kicsit vörösebb lesz a bőrük. Ha egy sárkány teljesen vörös lesz (3 fázis van), akkor elbuktuk a menetet. A jutalmak a következők:

10 - Kneepad
20 - Bronze Helmet
30 - Bronze Mail
40 - RecoverAll
100 - Iron Vest

A 100-as menetet nagyon nehéz megcsinálni (nekem nem is sikerült, a legjobb eredményem 87 volt), pedig itt nagyon megérné a jutalom. (A New Game+ opcióval persze már könnyű lesz, de akkor meg már senkinek nem fog kelleni a vaspáncél...) Mind a négy teljesíthető feladatot végezzük el, mert a nyeremények nagyon jók (főleg a RecoverAll és a Bronze Mail lesznek nagyon hasznosak, de a többi sem rossz). Vegyük fel a kulcsot a jobb felső sarokból, és menjünk be a főbejáraton.

Viper Manor – Végre bent

Amikor beérkezel a főterembe, három ajtót látsz. A balra levő zárva (illetve el van torlaszolva), az előre levőhöz kód kellene, és bár a jobbra levő nyitva van, semmit sem tudsz csinálni a rács miatt. Pár tippet adnék elöljáróban:

- Vannak olyan ajtók, amelyeken egy szem látható. Ha óvatlanul közelítesz, elég nehéz csatában lesz részed. Persze érdemes egysze-kétszer nekiesni, de amikor már nem fejlődsz tőle, próbálj meg akkor benyitni, amikor csukva van a szeme (pislog). Ha ezeket a szörnyeket különösebb gond nélkül le tudod győzni, akkor a Roborgok sem fognak nagy gondot okozni.
- Vannak harcos ládák, amiket kinyitva tippelned kell az első ütéseddel, hogy melyik az igazi (50-50% random esély). Ha eltalálod, megkapod a tárgyat, ha nem, akkor meg kell küzdened velük. (Itt használhatsz egy trükköt is: ha nem találtad el, fuss el, aztán próbálkozz addig, amíg be nem jön.)
- Ha Kid nincs a csapatban, akkor pár dolog másként alakul, de a végeredmény ugyanaz marad.
- Az alsó szinten ne lépj a szőnyegre, így elkerülhetsz egy csomó felesleges csatát.

Mivel semerre nem tudsz menni, nézd meg a kígyószobrot és üss be egy bármilyen kódot. Ekkor megnyílik alattad a föld, és zuhansz egy jót. Ha Kid a csapatban van, akkor addig idegesíti az őröket, amíg kiengednek – vesztükre... (Ha Kid nincs a csapatban, nemsokára megjelenik, és leüti az őrt, ha elvonod a katonák figyelmét – tehát beszélj az őrhöz, amikor meglátod Kidet a lépcsőnél). Először menj le a lépcsőn, nézd meg a ládát, és a fenti taktikával szedd ki belőle a cuccot. Ha itt beszélsz a fickóval, hadovál valamit egy kulcsról, de ez most nem lényeges.
Először is, szerezzük meg a kódot. Menj vissza a lépcsőn, majd a bal oldali folyosón, majd be az első ajtón a kajáldába. Beszélj Glennel, aki kimegy az ajtón, te pedig szedd ki a ládából a tápos cuccot, és menj utána. A következő ajtó mögött a szakács főz, és nem zavarja, ha elvesszük a TurnGreent a szekrényből. A harmadik ajtó mögött megtaláljuk az hálótermet. Itt van egy save pont és egy ládában az egyik leghasznosabb varázslat, a Revive. Beszélj ismét Glennel, majd amikor arrébb megy, nézd meg a falat, ahol állt, és írd le/jegyezd meg a kódot.
Ha feljebb mész egy szinttel, akkor két szobát látsz. Az elsőben van egy láda és egy bohóclány, aki alszik. A másodikat egy ajtószörny (PortalGeist) védi. Ha megküzdesz vele, akkor nagyot koppansz, mert az ajtó így is zárva marad. Ha az előbb mentettél, és elég erősnek érzed magad, akkor próbáld meg leverni a nagy Roborgot, ami elzárja az utat a főterembe. (A Revive varázslattal felszerelkezve nem lehet nagyobb gondod, csak használj speciális képességeket.)
Menj vissza a fémkalitkához (ahol leestél), és most kövesd a jobb oldali járatot. Ha Kid nincs a csapatodban, akkor az őröket vergődve találod a földön, amint arról beszélnek, hogy egy 4 méter magas démon győzte le őket (aha...). Ha Kid veled van, akkor a jelszót fogják tőled megkérdezni. Ekkor ne mondj semmit, mert a jelszó „silence", vagyis csönd. Bent vegyük fel a tápos tárgyakat (Bronze Sword, Bronze Mail, és Heroe's Shield – ez Pierre-nek hasznos) és nézzük meg a ládát. Ezután vizsgáljuk meg a falat, ott, ahol csillog. Jutalmunk egy Silver Pendant lehet, és egy csapda. Átkerülünk a szomszédos szobába, ahol egy Pokémon-idomár Chrono Crossos megfelelőjével találkozhatunk (Lucca). A ketrecből ugyan kienged, de pont teszteli egy „találmányát", úgyhogy meg kell küzdenünk 2 szörnnyel.

Neo-N-Bulbs

HP: 160
Szféra: Zöld
Nehézség: 2
Mit lophatsz: @Seed, Heal
Stratégia: használj sárga varázslatokat. Ha Nikkivel jöttél, akkor már láttad a szelíd változatukat az erdőben. Készülj fel, hogy sokat kell majd gyógyítanod. Ha legyőzöd őket, akkor egész jó zöld varázslatokat kaphatsz.
A harc után vedd fel a Silver Earringet Luccia asztaláról (és egyből nyomd Serge fülébe), majd menj oda az Elvis-szerű lényhez (jó: csak a haja olyan, a többi része egy sápadt Pikachura hajaz), és engedd ki a ketrecből. Amikor kimész a szobából, Luccia még utánatok szól, hogy majd esetleg csatlakozna. Amikor kimentél, üsd le a Roborgot és menj be a következő szobába. Ha itt visszatolod a kígyószobrot a helyére, akkor egy csomó kis lény esik a fejedre. Szinte zérus a harci erejük, tehát könnyen leverheted őket. Ha a falról átrakod a pajzsot (Decor Shield) a pajzsnélküli lovaghoz, akkor a szobrokkal is meg kell küzdened, majd találhatsz egy ládát, amit mérgesgáz vesz körül (még nem tudod kinyitni, majd később gyere vissza).
Ezután továbbmehetsz jobbra, majd fel a földszintre. Itt mindkét ajtón menj be és beszélj Zoah-val, illetve Karshsal. Mivel álöltözetben vagy, elég sok dolgot mesélnek. Mindkettejük szobájában van egy-egy láda. Zoah-ét nem lehet most kinyitni, de ha nagyon nyaggatod Karsht (cirka húsz alkalommal), akkor megkaphatod, ami az övében (oké, az ő ládájában) van.

Viper Manor – Még beljebb...
Ments állást, majd üsd be a kódot a főteremben a kígyószoborba, és láss csodát, mehetsz tovább.
A következő teremben csak és kizárólag balra mehetünk, még a Roborgot sem verhetjük le. Menjünk az egyetlen irányba, majd végig a hídon és be a terembe.
Itt találod Marcyt (egy kislányt), valamint egy öregembert, aki a hangzatos Prophet of Time névre hallgat. Utóbbi elkezdi Serge-nek megmagyarázni, hogy mi is történt vele. Mondandójának lényege, hogy két párhuzamos világ létezik egymás mellett, melyek – bár nagyon sokban hasonlítanak is egymásra – igen különbözőek. Serge az egyik világból (Otthoni Világ) átkerült ide (Másik Világ). Valamiért Marcy ettől nagyon berág, és nekünk ront.

Marcy

HP: 400
Szféra: Kék
Nehézség: 3
Mit lophatsz: Silver Loupe, Dancing Shoes
Stratégia: Marcy az eddigi legerősebb ellenfél. (Ha esetleg Pierre vagy Nikki még a csapatodban lenne, a harc előtt vedd ki őket. Kid nagyon jó választás, főleg azért, mert lopni is tud.) Néha nagyon sokat tud sebezni, amikor például bekapod az IceBlastot, az nagyon kínos tud lenni: ekkor ugyanis az adott karakter Frozen állapotba kerül, ami azt jelenti, hogy nem tud mozogni, főleg, ha valami más sebző varázslat is követi. A csata végén megkapjuk az emlegetett IceBlastot.
Miután Marcy elrohant, menjünk fel oda, ahol korábban Marcy megnyomott egy gombot. Tegyük mi is ezt, mire leereszkedik a létra. Menjünk fel és vegyük ki a TurnWhite varázslatot, ami még jól jöhet. Beszéljünk a Prófétával, aki elmondja, hogy a tetőre egy lifttel tudunk feljutni, aminek a kapcsolója a főterem bal oldalán, hátulról a második oszlopon van.

Menjünk vissza a hídon a nagy terembe, ahol találkozni fogsz az egyik legellentmondásosabb személyiséggel a játékban – Harlevel. (Harle és Kid abszolút nem jönnek ki egymással. Mintha Kid féltékeny lenne, nem? Főleg akkor amikor Harle egy odafújt csókkal búcsúzik.) Na mindegy, nyomjuk meg a gombot, küzdjünk meg az aktiválódott őrökkel és libegjünk fel a következő emeletre.

Viper Manor – Lynx először
Amint felértünk, mentsünk állást, majd menjünk be azon az ajtón, ami fölött kék fény villódzik (a másik úgyis zárva van, jobbra meg semmi érdekes nincs). Kid nagyon izgatott lesz, amikor meglátja a Frozen

Flame-et, de persze hamar kiderül, hogy egy hamisítványról van szó. Nyílik a polc (oké, hülyén hangzik, de akkor is), és bejön egy öregember, maga Lord Viper. Ő nem igazán érti, hogy miről van szó, kik is vagyunk, mit akarunk – de nemsokára jön Lynx is, Kid ősellensége. Úgy tűnik, ő viszont mindent tud, sőt, még – Serge-et – is jól ismeri. A csata hamar kitör.

Lynx

HP: 600
Szféra: Fekete
Nehézség: 3
Mit lophatsz: Magic Ring, Power Glove
Stratégia: Nem túl nehéz csata, azért kapott mégis hármas nehézséget, mert ha Lynx éppen őt üti meg, akkor nagyon sokat sebezhet. Ebben a csatában Guile sem túl erős, (ha velünk van cseréljük ki Poshulra). Az egy nagyon jó taktika, ha mindenkivel az első körben nyomunk egy-egy fehér támadó varázslatot (Photonray), mert akkor Lynx egy-egy AntiWhite varázslattal válaszol. Hogy ez miért jó? Mert addig legalább nem támad és egy csomó sebzést is kap. Ha legyőzzük, egy Pendragon Sigil C–t kapunk. Mivel alig pár órája játszunk, remélem még nem is gondolsz rá, hogy végleg elimináltad Lynxet, még jó párszor keresztbe tesz nekünk.
A harc végén Lynx díjat érdemlő műveletbe kezd: először macskává változik, majd osztódik egy jót. Ekkor Serge közelebbről megnézi a mű Frozen Flame-et és elkezd álmodni (látomása van?), mégpedig arról, hogy az arca átváltozik Lynx fejévé, majd lát egy szigetet, amint elpusztul. A dolgok elkezdnek rosszabbodni, még szerencse, hogy belép a szobába Riddel, Viper lánya és Kid remek lélekjelenléttel meg egy jól kivitelezett deszant-akcióval túszul ejti. Hőseink már távoznának a helyszínről, ám megérkezik Karsh & Co, és kiszorítják őket a balkon felé. Lynx bebizonyítja, hogy a fair-play számára valami megvetendő dolog és egy mérgezett késsel beszéli le a vehemens Kidet a további túszejtésről. Kid ezután egy tízpontos zuhanást mutat be, őt – rövidebb monológok után – követi a csapat maradék 2/3-a is. Szerencsére Korcha pont ott lebzsel (ha Guile-lal jöttél, akkor ugye érthető, hogy miért van ott, de ha nem, akkor köszönjük meg valamely felsőbb hatalomnak – a főprogramozó jó választás lehet).

Guldove – A doktor, a beteg és a sámán
Amikor Korcha elvisz minket a házába, ébredéskor egy terebélyes asszonyság kerül elsőként a látóterünkbe – nem jó ómen. Sajnos ez a várakozás be is jön, mert amikor Macha-nak (ő Korcha anyucija) sikerül minket kihajtania a házból és találkozunk a többiekkel, Kid egy rövid, ám vehemensen előadott monológ után úgy dönt, hogy elájul, hála Lynx mérgezett tőrének.
Amikor bevonszoltuk az orvoshoz, Doc már ránézésre közli, hogy csak hidra-váladék (Hydra Humour) hozhat gyógyulást kis barátnőnknek – a csapat persze egyből fellelkesül, hogy nosza, menjünk, ott van a Hydra Marsh, valószínűleg nem arról nevezték el, mert nem tenyészik benne a hidra. A zseniális diagnoszta egyből lelohasztja frissen támadt lelkesedésünket, amikor közli, hogy legjobb tudomása szerint ugyan egykor hemzsegtek ezek a lények, de ez rég volt, az emberi környezetszennyezés (ez nekem kicsit furcsán hatott ebben a fantasy környezetben) következtében már írmagjuk sem maradt. Kid ekkor odaadja nekünk az amulettjét, hogy használjuk egészséggel. Itt Korcha feltesz egy kérdést, miszerint meg akarjuk-é menteni Kidet, vagy sem?
Véleményem szerint az egy oktondi alak, aki nem menti meg, egyrészt mert nagyon aranyos, másrészt mert mégis a csapathoz tartozik, harmadrészt pedig (táphuszárok figyelem!) így sokkal többet fejlődhetünk, mint a másik úton. Amennyiben ezt választjuk, Korcha csatlakozik, a mentőakcióhoz, de ha lemondunk Kidről, kitépi a kezünkből az amulettet, és egy kisebbfajta démon tapintatával és gyengédségével közli véleményét az egész szívtelen bagázsról, élükön Serge-vel. Ezután kirohan és bepattan a hajójába...

Guldove – A mentőakció előkészítése
Mivel elvállaltuk, hogy ha kell, akár a föld alól is szerzünk gyógy-váladékot, iparkodjunk, fedezzük fel Guldove-ot. A kikötőnél álldogáló pacák beváltja varázslatainkat mindenféle szörnyhulladékra – ezt úgy a legegyszerűbb használni, hogy veszünk Tablet-et (csak 10 G darabja) és azt beváltva „barterelhetünk" egy vagon csápot, nyúlványt, fogat és még rengeteg féle szörny-alkatrészt. Ezeket rögtön elcipelhetjük a szomszédban lévő kovácsműhelybe (?), ahol pillanatok alatt összeállítják a kívánt cuccot. Egy képernyővel balrább található a városka kulturális és tudományos fellegvára, a kocsma (ha most rögtön megpróbálunk bemenni, láthatjuk a dokit, amint krónikus ego-hiánytól vezéreltetve egyre mé-

lyebbre süllyed a részegség tengerébe, és csak reménykedhetünk, hogy ebben a világban létezik valami hatásos szer a depresszió gyógyítására). Itt mászhatunk fel az emeletre. A világváros maradék három épülete ezen az emeleten található, úgymint sámánkuckó, bolt és lakás (balról-jobbra, mi középen értünk fel). Látogassuk meg a sámánt, aki ellát hasznos tanácsokkal, nézzük meg a bolt választékát. A sámánnál és Korcha lakásának tetején, csekély 10 G leperkálása esetén megtanítanak lecsúszni egy dróton, amivel könnyedén eljuthatunk a kikötőbe. Hasznos (sajna nem tudom, hogy írott szövegben hogy fejezzek ki iróniát...). Miután kitomboltuk magunkat, mindenképpen nézzünk be a kocsmába és beszéljünk a részegen dülöngélő sisakkal. Mint kiderül, ő egy törpe, ráadásul még segít is nekünk. Addig nyaggassuk, amíg meg nem kapjuk tőle a Green Tinkler nevű tárgyat. Ha ezt használjuk a mocsárban, az eddig pofozkodó növények magtanulják, hol a helyük és létraként szolgálnak. Ezután már nincs is más dolgunk, mint távozni, ehhez beszéljünk a hajónál ácsorgó Korchaval.

Hydra Marsh (Másik Világ) – Szerezzünk társakat

Terminába futunk be, itt felvehetjük Greco-t, ha meglátogatjuk azt a helyet, ahol Glenn és Riddel elhelyezték a virágot Dario sírján (amúgy igen kíváncsi vagyok, hogy mi vihet rá egy pankrátort, hogy munkahelyet cseréljen és elmenjen papnak), végignézzük a temetési szertartást, majd követjük a böhöm fickót a kalyibába.

Ilyetén módon megerősödve irányuljunk a mocsár felé és legújabb szerzeményünket, a Green Tinklert használva tilinkózzuk kezessé a mutáns növényeket és lássunk neki a további felfedezéseknek. A mocsárban megtalálhatjuk Skelly egyik részét egy kis barlangban, de nyugodtan fedezzük fel az egészet, szedjük össze a ládákat és találjuk meg a Life Sparkle nevű tárgyat (a mocsár észak-keleti részén van, két SnobGoblin őrzi).

Ezután lássunk neki a nagyüzemi tápolásnak és karakter-szerzésnek. A Life Sparkle-lal felszerelkezve menjünk fel oda a balkonra, ahonnan Kid bemutatta műugró-tudását és használjuk a Sparkle-t a központi növényen, miután beszéltünk Luccia-val. Láss csodát, ismét szaporodtunk egy fővel, kis barátunk NeoFio csatlakozik (én speciel rühelltem már a látványát is, de Szabolcs és Ákos rajongtak érte...oké, ízlések és pofonok. Na de ilyen ízlések?!). Ha ezután követjük Luccia-t vissza a laborjába, akkor őt is beszervezhetjük (ha a Viper Manorba érkezésed után egyből a laboratóriumba mész, akkor ott egy érdekes jelenetet láthatsz – a segéd csapdába esett egy ketrecben). Ezután, ha előtte nem Guile-lal érkeztünk, nézzük át a hátsó részt, ami sokkal könnyebb lesz, köszönhetően annak, hogy nem dobálnak tonnás sziklákat a fejünkre. Körülnézhetünk a csatornában is (ha Nikkivel jöttünk, akkor elég felesleges, mert semmi nem változott...), akadnak ott hasznos dolgok. Az érdekesség kedvéért benézhetünk Lynx és Viper szobájába a könyvespolc mögött.

Hydra Marsh (Otthoni Világ) – Térugrás rulez! A mocsár már nem annyira...

A fenti dolgok ugyan nagyon hasznosak, ám a mocsár átfésülése közben nyilván észrevetted, hogy tényleg nem él ott egy fia hidra sem, sőt, a kutatók enyhén illumináltnak (agysérültnek?) néztek, amikor te mindenképpen hidrát akatál látni, ordítottál és toporzékoltál. Ahem. Szóval se hidra, se hamva (bocsi, visszafogom magam).

Mivel ez így nem állapot, kellene találni egy élő példányt. Ekkor jön a képbe az Astral Amulet nevű tárgy, amit ugye még Kid bízott ránk. Ennek segítségével képesek leszünk átmenni a másik világba (ami ugye Serge szempontjából – és ezzel együtt a mienkből is – az Otthoni Világ), már csak a dimenziók közti rést kell megtalálni.

Ha visszaemlékszel, hogy Serge hol jelent meg ebben a (Másik) világban, nem lesz nehéz kitalálni, hogy hol kell visszatérni. Igen, ön nyert, irány Opassa Beach, és használd az amulettet a zöld jelnél (ha nincs ott, várj egy kicsit, nemsoká' megjelenik), és első alkalommal nézheted végig azt a videót, amikor Serge világot vált. Mivel sem az amulett, sem a dimenziórés nem fog eltűnni, ezért amikor arra utalok, hogy menj át a másik világba, azt mindig így teheted meg, bármelyik irányba akarsz menni. Első utad gondolom Arniba vezet, megnyugtatni anyukádat és Leenát, de ne izgulj, senki nem kapott szívrohamot a távolléted miatt, sőt, még csak a pulzusuk se nőtt 78 fölé. Imigyen megbántódva vedd az irányt a mocsár felé. Itt a levegő kicsit világosabb, de azért ne dobd el a Safety Geart (nem mintha megtehetnéd, de még csak ne is gondolj rá!). Tegyük magunkévá az összes elérhető ládát, adjuk át a feledésnek a szörnyeket, amik ebben akadályozni akarnak, és ezután vegyük az irányt balra; arrafelé, ahol a védőfelszerelést kaptuk. Nemsokára egy bazi nagy szárnyas lény repül el a fejünk fölött, de szerencsére nem veszi észre kicsiny csapatunkat, talán ez a szerencsenapunk...

Kicsivel később egy igen rossz állapotban lévő esernyőnek látszó fegyverrel felszerelt zöld agybeteg állja utunkat. Ami még rosszabb, hogy meg is kell vele küzdenünk, csak úgy enged át. Amikor már kezdenéd dörzsölni a kezeidet, hogy milyen könnyű harc lesz, egy ilyen génhulladékkal még gond nél-

kül elbánsz (elnézést, de nagyon rühellem ezt a jószágot – persze azért nem ér fel a FF8-as Tonberry-jével, de akkor sem volt szimpatikus), de amikor pár ütés után csatlakozik hozzá egy pajtija, már sejtheted, hogy ez nem lesz egyszerű harc. Mivel még ezután is hívogatja a barátait, nagyon hosszú és idegesítő harc elé nézel. Hangsúlyoznám, hogy nem nehéz, hanem idegesítő, mert ugyan nem sebeznek sokat, de neked sincs még túl sok HP-d. Ami miatt még utáltam ezt a részt, az az volt, hogy nem kapsz érte csillagot (persze büntettem is őket, nem kaptak olyan design-t itt, mint a többi főnök).
A csata után a kis szörny hajlong, csókolgatja talpunkat, egyszóval mindent megtesz, hogy szeressük és bocsássunk meg neki. Még egyetlen kincsét is ideadja, a furulyáját (Beeba Flute). Ments, mert ezután nemsokára jön egy nagyobb kaliberű csata. Menj tovább felfelé a növényen ha akarod verd le a Beebát a ládáért, és menj oda, ahol a Másik Világban a kutatók voltak. Itt zenélj egyet, mire a furulyád hangjára előbukkan az imént látott szárnyas lény. Ennyit a szerencsenapról.

Wingapede

HP: 450
Szféra: Zöld
Nehézség: 3
Mit lophatsz: ha valahogy meg tudod oldani, hogy legyen tolvaj karakter ennél a csatánál (lásd a titkok résznél), akkor @Iron és AeroSaucer lehet a zsákmány
Stratégia: Poshul kitűnő választás lehet a harcra, adjunk neki sárga varázslatokat és hajrá. Persze legyen mindenkinél gyógyító varázslat tonnaszámra, mert a Wingapede tud egy olyan trükköt (AcidicGas, ha jól emlékszem), ami mindenkin sebez száz körül. Ugye ez ezen a szinten nagyon durva, ezért kapott 3-as nehézségi besorolást a csata. Az Antidote sem árt, mert igen sűrűn mérgeződünk be.
Amikor lenyomtuk, a szörny szerencsésen átszakítja a platformot, mi menjünk oda (az óvatosabbak mentsenek előtte) és üssük ki az alattunk lévő irdatlan teremtményt. Vele nem kötelező harcolni, de ha már lehet, ne hagyjuk ki az alkalmat. Ehhez nem kell mást tenni, mint kiengedni a ketrecből a kis tündért (a ládát is nézd meg persze), erre a polip-lény nekünk esik.

Pentapus

HP: 650
Szféra: Kék
Nehézség: 3
Mit lophatsz: Semmi
Stratégia: Ez talán az eddigi legnehezebb ellenfél, mert nagyon sok HP-ja van, és rendelkezik egy nagyon erős képességgel (Whop), ami 120-140 körül üt egy karakteren. Használj Fireball-t, még MagmaBomb helyett is (a MagmaBomb ugyan mindenkire hat, de az egyes ellenfelek kevesebb sebzést kapnak, mint az egy szörny a Fireballtól, de ugye itt csak egy szörny van).
Ha legyőzted, akkor Razzly csatlakozik hozzád. Egyébként ha később jössz vissza ide, vagy nem vállaltad el Kid megmentését, nem tudod őt felvenni, addigra a Pentapus már rég elfogyasztotta, ahogy te is hamar a végére tudsz járni egy zacskó chipsnek. Ha már bővült a csapat, iramodjunk kifelé, csodák csodája már tovább tudunk menni. Szedjük össze az eddig elérhetetlen ládákat. A nagy növény-szörnyeket kerüljük ki (az sem katasztrófa, ha lecsapod őket, de nem éri meg velük vesződni, elég erősek és erőteljesen gyógyítják magukat), a következő képernyőn már menthetünk, ezt használjuk ki. Nem árt ha itt beteszed a csapatba Razzly-t (ízlésficamosoknak NeoFio is megteszi), mert szükség lesz egy zöld szférájú karakterre. Itt irtsd le a törpéket, mert ha ezt nem teszed meg most, elviszik magukkal a kincseket. Legutoljára a jobb oldalon lévőket szólítsd meg, és csodálkozva láthatod, hogy itt többen vannak.

HiHo Dwarves

HP: DaggyDwarf – 120 DaffyDwarf – 100
Szféra: Sárga
Nehézség: 4
Mit lophatsz: Semmi

Stratégia: Ez egy nagyon kemény harc lesz, mert a törpék egy HiHoChorus nevű támadásba kezdenek, ami 60-70-et sebez mindenkin. Ez még nem is halálos probléma, de ezt egymás után többször is eljátszhatják, vigyázz nagyon! Szerencsére ezt csak akkor tudják használni, ha négynél többen vannak, tehát a gyógyítás mellett minél hamarabb szedjél le közülük kettőt (a kevesebb HP-vel rendelkezőkkel kezdd). Ezután áttérnek a HiHoWarCry nevű támadásra, ami szerencsére már csak egy karaktert sebez. Innentől már nem olyan nehéz, akkor van gond, ha az elején beszívsz két-három HiHoChorus-t.
Amikor győztél, ments állást, majd kövesd a törpéket (persze állást menteni nem kötelező, de ha északi barbár berzerker módjára, habzó szájjal rontasz a következő képernyőre, akkor akár kellemetlen meglepetés is érhet, mert a Hydra nem olyan ellenfél, akit szívesen fogadsz) jobbra, és hallgasd meg a törpe főnök környezetvédő és embergyalázó monológját (ebben egyébként van valami, kiirtjuk a hidrát és ezzel együtt megpecsételjük a mocsár sorsát egy ember miatt; ez elég furcsa volt, mert azt hittem egy ideig, hogy e nélkül is meg lehet oldani a dolgot, de nem, sajnos csak így lehet megoldani a helyzetet), majd előhívja nekünk kis állatkáját, a Godzilla-méretű Hydra-t.

Hydra

HP: 800
Szféra: Sárga
Nehézség: 2
Mit lophatsz: Semmi
Stratégia: Itt jöhet nagyon jól Razzly/NeoFio, ők sokkal jobban sebeznek a hidra ellen, mint normál esetben. Vigyázzunk a lehelet-támadásokra, ismét elkél majd az Antidote, egyébként meg küldjük meg mindennel, ami a kezünkbe akad.
Amikor győztél, vizsgáld meg a tetemet és megkapod a gyógyszert. Hurrá! Ekkor visszakerülsz a mocsár bejáratához (ha vissza akarsz menni, akkor hajrá, most már mozog a növény is, ami nem engedett át, de a törpék elvitték ugye a cumót, úgyhogy nem nagyon éri meg), innen irány a Másik Világ, azon belül Guldove!

Guldove – Kid újra velünk van!
Mutassuk meg a kis üvegcsét Doc-nak, Kid hamarosan magához tér és nemsokára újra csatlakozik is. Addig azonban megfigyelhetjük, ahogy egy alak elcsórja Kid elrejtett tárgyait és varázslatait. Fura módon a többiek nem szívják mellre a dolgot, de mi igen. Egyrészt mert majd így lehet felvenni Mel-t a csapatba, másrészt meg minket senki nem lophat meg büntetlenül. Mel elmenekül (emlékszik valaki Yuffie akciójára Wutaiban? Nem? Kár!), és nekünk meg kell keresnünk. Nézzük meg a sámánnál, majd a boltnál, végül a lakásánál (ő Korcha fogadott húga, ő is ott lakik), ahol el is kapjuk a grabancát, és visszakapjuk a cuccokat.
Ezután menjünk vissza Terminába, menjünk a kijárathoz, beszéljünk Glennel, majd vissza a kikötőhöz. Itt, ha beszélünk Korcha-val, akkor egyrészt hallhatunk egy szerelmi vallomást Kidhez címezve, másrészt meg beáll a csapatba. Mindenképpen próbáljuk ki, hogy bevesszük a csapatba, de nem rakjuk be az aktív partiba; Korcha ekkor beugrik a vízbe és hazaúszik!!! Nem semmi a fickó...Viszont gazdagabbak lettünk egy hajóval.

Guldove – Ha nem mentjük meg Kidet
Ebben az esetben Korcha ugye távozik, őt nem tudjuk felvenni. Ekkor beszéljünk Machával, majd a sámánnal, utána meg próbáljuk meg kibérelni Korcha hajóját. Ekkor Vezúv-emulátorként viselkedve kitör, elküld minket mindenfelé, de mire elérne az igazán színes káromkodásokig, belép anyucija, és ledorongolja, mert durván bánik a vendégekkel. Ekkor ő maga visz át minket Terminába. Itt beszéljünk Glennel, majd menjünk vissza a hajóhoz. Ekkor Glenn felajánlkozik (khm...úgy értem, be kíván lépni a csapatba), ezt ne utasítsuk el, mert erős karakter. A társas élet ilyen szép példáján felbuzdulva Machán is erőt vesz a csatlakozhatnék. Fantasztikus, csatlakozott hozzánk egy háziasszony! Harci potenciálja mojo-i magasságokban szárnyal (úgy a tektonikus rétegek alatt valahol). Ekkor Glenn indítványozza, hogy látogassuk meg a Hermit's Hideaway nevű szigetet (el is felejtettem mondani, hogy Machával ránk szállt a családi hajó is. Korcha nyilván alig bír magával az örömtől).

Hermit's Hideaway – Üssük le a bohócot!
Bármelyik eset áll fenn (tehát mindegy, hogy megmentettük-e Kidet, vagy sem) a frissen szerzett hajón-

kat próbáljuk ki, nézzük meg, hogy melyik szigetnek mi a neve, de a Hermit's Hideaway nevű helyen kössünk ki; a fő kontinenstől észak-keletre (nem egy rossz ötlet végigjárni a különböző szigeteket, mert nem csak @Iront, hanem még @Mythrilt is találhatunk néhány helyen – természetesen mindenhol csak az első néhány képernyőnyi helyet nézzük át, mert azokon a helyeken, ahová most nem kell mennünk elég erősek a szörnyek. Az Earh Dragon Isle-n például lophatunk @Mythrilt – persze ehhez kell Kid).
A szigeten találkozunk Harle-val (őt már láthattad a Viper Manorban), aki kihív minket egy csatára. Ez nem gey Boss-csata (nem kapunk csillagot), egyszerűen verjük le fehér varázslatokkal, és addig próbálkozzunk, amíg Kiddel nem sikerül ellopni tőle a PhotonBeam nevű mágiát. Amikor levertük, kapunk ebből az erős spellből még egyet, ettől Serge még erősebbé válik.
Itt Harle távozása után megjelenik Radius (tudod, ő volt az Otthoni Világban Arni vezetője), és ha követed, pihenhetsz egyet a házában.

S.S. Invincible – Kedves fogadtatás

Ha bemerészkedünk a ködbe (előtte ments, és töltsd fel Table-készleteidet!), akkor megtaláljuk azt a hajót, amiről korábban mindenki azt pletykálta, hogy ez egy kísértethajó. Hát, ez nem igaz, de persze ez nem azt jelenti, hogy nekünk nagyon jó lesz. Egy kis egyedüllét után körülbelül tizenhárom osztagnyi matróz veszi körül, és előkerül a kapitány is, az a rendkívüli empatikus képességekkel megáldott angyali Fargo, aki első húzásaként – akár azt is mondhatnók, hogy bemutatkozásként – elrendeli felszecskázásunkat. Ezt először pár tengerész kísérli meg, majd amikor kudarcot vallottak, Fargo bizonyítékat adja annak is, hogy nem csak vendégszerető, hanem kitartó is, – szólítja kedvenc háziállatkáját. Annyi örömünk lehet, hogy ez csak egy madár. Igaz, hogy majdnem akkora, mint a hajó, de ez nem okozhat gondot egy felkészült kalandozó-csapatnak.

Polly

HP: 750
Szféra: Vörös
Nehézség: 2
Mit lophatsz: Tablet, Search Scope
Stratégia: nem nehéz, van pár erős húzása ugyan Pityukának, de nem fog gondot okozni. Üsd, varázsolj, lopj! Ismételd, amíg felborul!

Fargo kicsinyég megdöbben, de nem adja fel, nekünk ugrik.

Fargo

HP: 850
Szféra: Kék
Nehézség: 2
Mit lophatsz: Semmi
Stratégia: Ez talán még könnyebb, mint az előző, mert legtöbbször nem használ mágiát, a fizikai csapások ellen pedig a defend parancs nagyon hasznos. Bármit csinálsz (meghalsz, elfutsz, nyersz) ugyanaz történik a harc végén – persze azért verd le, mert csillag jár érte!

S.S. Invincible – Szabaduljunk

Tehát mindegy mit csináltál, ugyanaz történik veled: elájul mindenki. Trükkös...Vajon hogy csinálták? No mindegy, azt kell szeretni, ami van. Itt és most az van, hogy bezártak egy cellába, melléd raktak egy Save-point-ot. Nemsokára beront valaki; tulajdonképpen akár egy matróz is lehetne, de kevesebb rajta a hús. Mondjuk ki: egy csontváz. Üssük le (az élőholtak ellen Serge-vel támadni olyan sportszerű, mint hidrogénbombával támadni egy szúnyogra), menjünk ki. Az itt levő szörnyeket verjük le, beszéljünk mindenkivel és menjünk be minden szobába, ahová csak lehet. Következő célunk az, hogy megszerezzük a kulcsot, ami a jobboldali ajtóhoz kell. Mivel ezen a szinten semmit nem találtunk, menjünk fel a létrán és ott hajtsuk végre ugyanazt, mint lent: szörnyeket pofozni, matrózokat megmenteni & beszélni velük, ládákat kirabolni. Az utat tűz zárja el, kerüljük meg: menj be a szobába a tűz mellett és mássz át a titkos járaton (nyomj X-et a jobb hátsó sarokban levő rácson) az étkezőbe. Itt szintén elimi-

náld az szörnyeket, aztán beszélj többször a matrózokkal, amíg meg nem kapod a kulcsot (fura, vajon ezt a kulcsot miért nem veszi Key Itemnek a játék, miért nincs bent a menüben?), amire már oly régen vártál. Menj vissza az alsó szintre és nyisd ki az ajtót!
Menj ki az üres-ágyúálláson keresztül, ha akarod beszélj a matrózzal, aki felkínálja neked a saját pálinkáját (azért ezt értékelni kell, az angolok előbb adják oda neked a Koronaékszereket, mint egy matróz a piáját). Ha megiszod, akkor két dolog történhet: teljesen begyógyul minden sebed, vagy megmérgeződsz. Szerintem nem érdemes kockáztatni, úgyis minden csata után felgyógyítod magad, nem? Az út balra vezet, innen menj le a hajó aljára, majd onnan balra, majd fel, az ajtón pedig be. Ebben a szobában van több láda, több ellenség – ezekkel tudod mit kell tenni – és van egy kis nyomi, pokémonszerű izé. Ha közel mész hozzá, látod, hogy van neki Elvis-haja és ebből fel is ismered: őt engedted ki Luccia laborjában a ketrecből. Ha először szólsz hozzá, elfut és utol kell érned. Ha megint megvan, akkor beáll a csapatba. Hurrá! A csapatba ne tedd be, mert elég nagy lúzer. Később persze nevelgetheted (lásd a karaktereknél részletesen), de ez talán ne most legyen.

S.S. Invincible – Ha már itt vagyunk, szabadítsuk fel a hajót is
Ha kimentünk a szoba másik oldalán, mentsünk állást, majd irány a fedélzet. Itt egy valódi csatát tekinthetünk meg, de úgy néz ki, hogy a kalózok bírják a strapát. Mi menjünk inkább az orr felé, segíteni a kapitánynak. Mondjuk neki, hogy elkormányozzuk a hajót, ekkor találkozunk 5 DeadBeat nevű szörnnyel (tudod, a fekete gömböcök, a meglehetősen perverz, nyalós támadással).

DeadHead

HP: 900
Szféra: Fekete
Nehézség: 3
Mit lophatsz: GravityBlow, Bronze Axe
Stratégia: Nem túl nehéz, csak az elejét kell kibírnunk, mert varázsol egy Diminish nevű spell-t, ami lehetetlenné teszi a varázslást. Ezt követi a DarkBreath, amely fekete státuszváltozást okoz (darkness), ez felezi a találati esélyt...Ez ugye – főleg ha a DeadHead erősebb lenne – elég sok bajt okozhat, mert ha nem találod el a szörnyet, akkor nincs varázspont, nincs varazslat. Szerencsére nem tudja kihasználni előnyét, verd le (jól jöhet a PhotonBeam).
Ha levertük, akkor mindenki jön minket ünnepelni. Sajna Fargo azért annyira nem örül, hogy beálljon hozzánk. Mivel éppen Mount Pyre felé indulnánk (ugye Lynx után), ott meg nagy a hőség, többen felvetik, hogy milyen jó lenne, ha találnánk valami védelmet a tűz ellen. Szóba kerül még a Water Dragon Island, ahol esetleg találhatnánk valami használhatót. Ez a kis küldetés nem kötelező, de sokat segíthet.

Water Dragon Island (Másik Világ) – Hát, itt meg semmi hasznos nincs
Ha elhajózol a Water Dragon Isle-re, csodálkozva veheted észre, hogy itt nem sok dolgot találni (azért a 3 @Iront vedd fel és majd csináltass belőlük fegyvert és páncélt). Ha beszélsz a tündérekkel, akkor az egyiktől megkaphatod Skelly egyik testrészét. Nagyon jó, igaz, hogy nem találtuk meg, amiért jöttünk, de legalább megszereztük a játék egyik leggyengébb karakterének egyhatodát.
Ez volt az a pont, ahol először éreztem, hogy vannak gondok a sztorival, nekem csak sokára jutott eszembe, hogy mit kell csinálni. Azt ugyan gondoltam, hogy át kell menni az Otthoni Világba, hátha ott lehet szerezni valamit, de ugye ott nincs hajónk. Erre én bejártam egész Terminát, hátha valakivel beszélve megjelenik az opció. Kipróbáltam, hogy Nikkivel esetleg lehet menni az ő hajójával. De semmi...

Water Dragon Island (Otthoni Világ) – Törpehegyek
Ha már eljutottál a szigetre (Hogy mi? Ja, még nem is mondtam? Szóval Arniban beszélj a bóbiskoló horgásszal, és ő 100G ellenében elszállít), akkor az első képernyőn szedd össze a ládákat, utána pedig menj északra, ahol a Record of Fate van (elég hamar ki lehet ismerni, hogy a vízirózsák hogyan működnek). Itt láthatod, hogy a törpék, akik akkor menekültek el a mocsárból, amikor lenyomtuk a hidrát lerohanták a tündéreket. Álljunk gyorsan bosszút, hiszen mi olyan jólelkűek vagyunk. Az, hogy a törpéktől több szakajtónyi @Iront és @Coppert szedhetünk össze, semekkora befolyással nincs erre, önzetlenül is levernénk őket.
Ha beljebb megyünk a barlangba, a már ismert törpe kompánia köszönt minket. Kifejtik, hogy mi vagyunk a törpe nép ősellensége és persze jelenlétünk most sem kívánatos, néhány bányász-társsal együtt nekünk esnek.

HiHo Dwarves

HP: DaggyDwarf – 220 DaffyDwarf – 200
Szféra: Sárga
Nehézség: 1
Mit lophatsz: @Iron, @Copper
Stratégia: Nagyon könnyű harc, mert szinte semmit nem fejlődtek, nem úgy, mint te. Ugye már jobb páncélod/fegyvered van? Nem lehet semmi gondod.

Mindenképpen szedd össze a ládákat (nézz ki a két kijáraton is), majd menj lefelé. Itt újabb harcra kerül sor a törpék ellen, akik ráadásul egy harci szerkezetet is bevetnek.

HiHo Tank

HP: Dwarf – 200 HiHo Tank – 950
Szféra: Sárga
Nehézség: 2
Mit lophatsz: @Screw, Knee Pad
Stratégia: Nem túl nehéz harc, csak arra ügyelj, hogy a két törpét minél előbb szedd le, mert nagyon sokat (100-115) tudnak gyógyítani a tankon. Ezt mi persze nem akarjuk. Ha hoztál Zöld karaktert, és sok zöld varázslatot, akkor könnyebb a dolgod, de nekem enélkül is sikerült elsőre.
Ha sikerült felrobbantani a szerkezetet (nem semmi, ahogy a kezelő felrepül az égbe), akkor menjünk beljebb, ahol találkozunk a Kék Sárkánnyal. Megértőnek mutatkozik az ügyünkben, és odaadja az Ice Breath nevű tárgyat, amivel megfagyaszthatjuk a lávafolyamokat, valamint megkapjuk tőle első idézővarázslatunkat, a FrogPrince-t. Ez szinte nélkülözhetetlen lesz a továbbiakban. Amikor távozunk a szigetről (igazából a tündérek kirúgnak minket), néha – állítólag – láthatunk egy megindító párbeszédet Serge és Kid között. Bevallom ezt én nem láttam, a neten olvastam több helyen is, azonban amikor direkt próbáltam előhozni, soha nem láttam ilyet (5-6 alkalommal próbálkoztam). Sok szerencsét és ha valaki esetleg olyan szerencsés, hogy látta, az megírhatná, hogy miről is van szó abban a dialógban, mert nagyon érdekel.

Mount Pyre – Piromának barlangjában
Menj vissza a Másik Világra. Itt csak egy kisebb változás van – Marbule-ban lehet kapni mindenféle Trap-matériát, nem árt mindegyikből bespájzolni egyet-kettőt. Ezután jó széllel haladjunk Mount Pyre Shore felé, szálljunk partra és menjünk be a barlangba. Itt szeretnék adni egy kis segítséget.

- Ahol folyik a láva, ott fagyaszthatunk, ha a szélére állunk és az Ice Breath-t használjuk. Enélkül szinte azonnal lesebződünk 1 HP-ra
- Azzal azonban vigyázzunk, hogy ha egy ládát befagyasztunk, akkor azt soha többé nem nyithatjuk ki. Érdemes tehát előbb kinyitni a ládákat és utána fagyasztani (és persze gyógyítani, jól jön egy kisebb vagonnyi Tablet)
- Ha esetleg egy szörny elkap minket szénné égve (1 HP-n), akkor ragadjuk magunkhoz a kezdeményezést és halált megvető bátorsággal...meneküljünk el (Run Away). Erre azért is szükségünk lehet, mert az itteni szörnyek nagyon agrsszívek, ha a közelükbe érünk, elkezdenek üldözni minket.

Itt is ugyanazt tudom mondani, mint eddig, keressük meg a ládákat (igazából nem olyan fontos, semmi életbevágó nincs bennük – a legjobb egy TrapInferno), ha nem akarsz ezzel sok időt eltölteni, akkor csak fagyaszd le a lávát, verj le néhány szörnyet, amíg fejlődsz. Az első képernyőn van két láda, és ha folytatod utad északra, találkozhatsz kedvenceiddel, az iq-huszár Solttal és Pepporral.

Solt és Peppor

Hp: Solt – 400 Peppor – 400
Szféra: Sárga
Nehézség: 1
Mit lophatsz: Bronze Vest, Dancing Shoes, Plaster Cap, Power Glove

Stratégia: hát, ide nem nagyon kell stratégia, üsd le őket, és kész...Ráadásul Solt ellopja Peppor legjobb varázslatát, amint magyarázza, hogy hogyan működnének a Trap mágiák. Ha megvan az IceBreath, akkor nem kapsz csillagot).

Kövesd őket északra, vedd fel a ládákból a cuccokat, majd ismét menj felfelé. Itt ments állást, majd menj be a barlangjáraton, ahol egy pici sárkány fogad...

Fire Dragon

HP: 1000
Szféra: Vörös
Nehézség: 3
Mit lophatsz: Magic Ring, Wisp Cage
Stratégia: Az első jótanács: nem a méret a lényeg. Lehet, hogy töppedt, lehet, hogy nem így képzeltél el egy sárkányt, de azért hidd el, ő az egyik Sárkányisten... A Fiery Breath baromi nagyot sebez, egy kék jellemű karaktert azonnal meg is öl, és a fizikai támadásai sem gyengék (főleg Strengthen után). A Revive nagyon hasznos lehet. A kék varázslatokat nagyon nem bírja, de szerintem kék karaktert ne vigyél, mert nem bírják majd sokáig, szerintem nem éri meg az a plusz sebzés, amit okoz, hogy percenként kelljen feltámasztani. Ha mégis használsz, nem árt a FrogPrince. Jó cuccokat lehet lopni, úgyhogy hajrá (persze, ha szívtelen vagy, és nem mentetted meg Kidet, akkor mindegy...
Sikerült, legyőztél egy Istent!!! Szerintem ments egy jót, mert amint mennél tovább észak felé, újabb ellenfeleket kapsz az arcodba, ezúttal ismerősöket.

Karsh, Marcy és ZOAH

HP:	Karsh – 600	Marcy – 550	ZOAH – 500
Szféra:	Karsh – Zöld	Marcy – Kék	ZOAH – Sárga

Nehézség: 2
Mit lophatsz: AeroBlaster, Iron Axe, IceBlast, Nostrum, Stamina Ring
Stratégia: Amikor ismerőst mondtam, gondolom Soltékra asszociáltál, de a helyzet nem ilyen jó. A négy Dragoon Deva közül három ellened van. Először mindenképpen Karsh-ot szedd le, mert Az AxialAxe 100-200 körül sebez a karaktereiden. Szerencsére ezt elég ritkán használja. Ezután ZOAH-t szedd le, mert ő is tud egy vicceset: a Gyronimo nevű képessége majdnem biztosan megöl egy karaktert. Marcy elég gyenge, szerintem nem fejlődött az előző harcunk óta (oké, tanult egy új képességet, a StringPhone-t, de ez közel sem olyan erős, hogy félni kelljen tőle).
Miután leverted az ország legjobb harcosait, büszke vitézként lépegethetsz tovább. Ezt a hiú büszkeséget egyáltalán nem legyezgeti Harle, aki megjelenik és mindenféle tisztelet nélkül beszél hozzánk. Ahogy szokta. Ezután nézd meg a videót és menj be az erődbe.

Fort Dragonia – A bevezetés
Ha megszerezted az IceBreath nevű képességet, akkor a Fort nyitva áll előtted. Ha nem csináltad végig, akkor találkozni fogsz egy ellenféllel. Illetve ketten vannak, de az egyik nem számít.

Dragoon

HP:	Dragoon – 600	Acacia Pvt – 200
Szféra:	Dragoon – Vörös	Acacia Pvt – Sárga

Nehézség: 2
Mit lophatsz: Semmi
Stratégia: Ez egy elég könnyű csata, bár ha nem szeded le hamar, a Dragoon meglepheti az egész csapatot (Breath), de akár egyenként is elpáholhatja az emberkéidet (Charge). A katonával ne is törődj, majd a végén csapd le. Ha győztél, megkapod a FrogPrince varázslatot.
Ha legyőzted (vagy ha nálad van az IceBreath, tehát nem kellett harcolnod) menj át a hídon be a főszobába – itt van a Save-pont; nem mondom majd el mindig; minden kristály után ments, hogy ne legyenek problémáid.

Itt van négy járat, ezek mindegyike egy-egy kristályhoz vezet, ha azokat ki(be?)kapcsoltunk, akkor lesz elérhető a fehér, majd a fekete kristály is. Itt bármilyen sorrendben haladhatunk, de én most jobbról balra kezdeném a végigjárást.

Fort Dragonia – A vörös kristály
Menj be a legjobboldalibb járatba. Menj át a hídon és találsz egy szobrot. Ezen azt olvashatod, hogy a szobor mindig északra néz, ezután a gép felajánlja a lehetőséget, hogy forgasd el. Ez azt jelenti, hogy mindegy, merre fordul a szobor, azt vesszük északnak és a változások ennek megfelelőek. Mivel ez kissé zavaros, leírom, hogy az egyes irányok hová pottyantanak (mindenhonnan vissza tudsz mászni).
1 Semmi nincs itt
2 Néhány Cybot, ha éppen harcolni akarsz
3 Itt van a kristály, érintsd meg
4 Négy ládát találhatsz itt (TrapVolcano, FirePillar, MagmaBurst és egy kiegészítő felszerelés, ami változik minden alkalommal)

Menj vissza a főterembe.

Fort Dragonia – A zöld kristály
Menj be a második (jobbról) bejáraton, a következő kristály felé.

Ez a rész tulajdonképpen egy labirintus, azt hiszem felesleges leírni, hogy merre menj, nem olyan bonyolult. Az itteni ládák elég jó dolgokat tartalmaznak (HealAll, TrapTornado, BushBasher, Aeroblaster, Antidote). Amikor meglátod (oké, legyen, itt van, hogy hogyan juthatsz el a kristályig, ha nagyon eltévedtél: balra, lefelé a lépcsőn, jobbra, az elágazásnál felfelé, kövesd az utat, amerre megy, és ott lesz a lépcső – bekapcsolhatsz egy rövidítő utat is, hogy visszafelé ne kelljen ennyit tekeregni) a kristályt, észreveheted, hogy egy bazi nagy gólem őrzi. Üsd le...

Taurusoid

HP: 1200
Szféra: Zöld
Nehézség: 2
Mit lophatsz: TrapTornado, TrapSonja
Stratégia: A gólem ugyan nem túl erős, viszont van egy olyan tulajdonsága, ami idegesítővé teszi, nevezetesen, hogy neki van a legtöbb HP-ja az eddigi ellenfelek közül. A TrapTornado ellövése nem egy rossz gondolat, mert néha használ, és ez egy nagyon jó varázslat (és ezzel 200 körüli sebzést is megúszhatsz, ami nem egy utolsó dolog).
Ha megvolt, érintsd meg a kristályt és irány a főszoba.

Fort Dragonia – A kék kristály
Jobbról a harmadik ajtó következik.

Ha átmész a hídon, akkor egy olyan szerkezethez jutsz, ami engem a Final Fantasy VII egyik jelenetére emlékeztetett (amikor a nagy órát kellett állítgatni a járatokhoz). Itt a hidakat (3 helyeztük lehet) állítgathatjuk ládák segítségével. Állítgasd addig, amíg fel nem jutsz a kristályhoz (kapcsold be a gombbal a rövidítő lépcsőt), utána a kristály előtt újabb őrt találhatsz.

Gigant Gloop

HP: 810
Szféra: Kék
Nehézség: 1
Mit lophatsz: Antiviral Cap, IceBlast
Stratégia: Legyél könyörtelen, égesd el. Fizikailag is nagyon gyenge, de a varázslatai sem érnek semmit (a BlueField-del vigyázzunk, gyorsan varázsoljunk valamit, hogy ne legyen neki jó).
Ezután menj vissza.

Frot Dragonia - A sárga kristály
A baloldali ajtónál rajtolj.
Na, ez is egy olyan terület, ahol sokáig csak körbe-körbe rohangáltam, mint a mérgezett egér. Mikor már rájöttem, egyszerű volt, de addig...! A lényeg az, hogy a csapat sorrendjét változtatva tudsz új járatokat előcsalni a teremben. Ehhez az új sorrenddel kell a kis szobában a zöld foltokra állni.
Ha úgy vesszük, hogy aki elöl van az a Head, a második a Body, és a harmadik a Tail, akkor adjuk be a következő kombókat:

Head, Body, Tail = Lejjebb engedheted a lépcsőket
Tail, Body, Head = A kristály elérhetővé válik
Body, Tail, Head = Ládához vezető út
Tail, Head, Body = Ládához vezető út

Ha megérintetted a kristályt és visszamentél a főterembe, észrevehetted (már ha ugye nem vagy vak), hogy a padló egy része felemelkedett áldásos tevékenységednek hála.

Fort Dragonia – A fehér kristály
Egyből meglátod a kristályt, de sajna itt is van egy őr....

Son of a Gun

HP: 380
Szféra: Fehér
Nehézség: 4
Mit lophatsz: @Screw
Stratégia: Amikor megláttad a HP-ját, gondolom már el is kezdtél kacagni („Hahahahaaaa, 380 Hp?! Simán!") Nos ez nem egészen így lesz, mert a játék eddigi részében ez a legerősebb ellenfél. Ebbe több dolog is belejátszik:
1 Iszonyatos védelme van (mágikus és fizikai is), alig tudsz rajta sebezni
2 Serge használhatatlan, hiszen ő is fehér jellemű
3 Vagy hozol fekete szférájú karaktert, aki esetleg többet sebez, viszont a MeteorShower kinyírja.
Én itt egyszer majdnem elhullottam és nagyon idegesítő volt a csata. Jó próbálkozást!

Fort Dragonia – A fekete kristály
Ezután felmehetsz a lifttel (lefelé a keltető van, majd az Otthoni Világban ott tudod kikeltetni Draggy-t), és egy igen fura helyre kerülsz. Déjà vu, mi? Hát igen, de most már tudod is, hogy miről van szó (jobb esetben). Mivel itt már voltál, nem nagyon irányítgatnálak, éld ki magad, élvezd hirtelen támadt – és rövid ideig tartó – szabadságod, hogy nem hajtalak centiről centire előre meghatározott útvonalon. Persze a ládákat szedd össze, főleg a MeteorShower lesz hasznos. A kristálynál természetesen egy kedves kis szörnybe botlasz.

Bunyip

HP: 400/1200
Szféra: Vörös/Fekete
Nehézség: 1/3
Mit lophatsz: FreeFall, TrapBlackHole
Stratégia: Nem túl nehéz, viszont nagyon látványos csata. Amikor levertél róla 400 HP-t, akkor átváltozik egy sokkal királyabb ellenséggé. Nagyon jól néz ki! Ami fontos: használj ellene TrapFreeFallt és Kiddel lopj el tőle még egyet. Ez később nagyon jól fog jönni. Ha egyet sem tudtál szerezni (mert nem volt Trap-od és Kid mást lopott), akkor töltsd vissza az állást. A legdurvább képessége a Bunyipnak a FreeFall, ha ezt elveszed tőle, akkor tulajdonképen már halott, még akkor is, ha egy kicsit még mozog.

Fort Dragonia – Végkifejlet
Ments egyet (videók jönnek, így majd visszanézheted) majd irány a lila platform és a tető. A nagy ajtón belül két ismerős, még váratlannak sem lehet tekinteni a találkát, hiszen miattunk jöttünk ide.

Lord Viper

HP: 850
Szféra: Sárga
Nehézség: 1
Mit lophatsz: Stamina Ring
Stratégia: Nagyon könnyű harc, igaz, hogy nagyokat csaphat, de tudsz gyógyítani, nem?

Lynx jóbarátként megvigasztalja Viper urat, már ha egy hátbaszúrást vigasztalásként lehet értékelni. Ezek után mi következnénk az étlapon.

Lynx

HP: 1200
Szféra: Fekete
Nehézség: 3
Mit lophatsz: Pendragon Sigil B
Stratégia: Áraszd el a fiút fehér varázslatokkal, mert ha hagyod kibontakozni, rosszul járhatsz. Serge a legjobb ellene (Dash&Slash, Luminaire, PhotonBeam, MeteorShower). Sajnos Lynx is azok közé tartozik, akik a halál közelében bedurvulnak, úgyhogy erre tartalékolj valami hatékony dolgot. Itt még el kell mondani, hogy Lynx néha fehér varázslatokat használ. Ráadásul azokat, amik Serge-nél vannak. Ez elég fura, jó lenne egy ilyen képességem nekem is.
Itt kerül sor a játék egyik legfurább jelenetére, amikor is Lynx egy varázstárgyat használva (emlékszel, amikor a Viper Manorban Serge azt álmodta, hogy az arca átalakul Lynx arcává? Na, ez most ugyanaz, csak sikeresebb) testet cserél Serge-vel. Mi ott maradunk Lynx macsakaszagú testébe zárva, ő meg megkapja izmos, ifjú testünket, mellyel majd csábítja a nőket. Az egyetlen dolog, amiből több lett számunkra, az a szőr és a farok. Hát, ez egy elég kemény húzás volt Lynxtől, de ami még rosszabb, a csapat többi tagja abból nem vesz észre semmit. Negatív! Az még negatívabb, amikor „most végleg kinyírunk Lynx" kiáltással nekirontanak szegény Serge-nek...
A most következő harc megnyerhetetlen, akármennyit sebeznél bele Serge (illetve már ugye Lynx) vagy a többiek arcába. Itt lesz először lehetőségünk a harchoz Lynx testében, és jobb lesz, ha hamar hozzászoksz, mert nagyon sokáig nem fogod visszakapni a tested. Az egyetlen dolog, amit tehetsz, az az, hogy reménykedsz, hogy vigyázni fog rá, és nem használja el. Ha esetleg egy GameShark kóddal (vagy a New Game+ opciót használva) sikerül megölnöd őket, akkor sem győztél, mert Kid egy jól irányzott mozdulattal a harc után tőrét belénk mártogatja. Itt néha nem GlideHook a harmadik szintű speciális képességed, hanem a Dash&Slash.
Miután elgatyáztak, Serge (már ugye a test lakója) elkezdi bíztatni a többieket, hogy egyszer s mindenkorra végezzenek a macsekkal. Ekkor elszólja magát, de mire Kid lereagálhatná a dolgot, már meg is kapta, ami jár neki – tőrt a hátába (szegény Kid, kezdem érteni, hogy miért utálja Lynxet). A harmadik csapattagot egyszerűen kiüti a gonosz Lynx. Ekkor összetöri a varázstárgyat, tönkremennek a sárkányszobrok is. A dolgok hirtelen nagyon rosszul alakulnak (pár perce még halomba gyilkolásztuk a legkülönfélébb monstákat, most meg ott vagyunk félájultan, egy félig macska testben, zérus emlékkel és társsal. Lynx (néhai Serge) az egyetlen dolgot teheti, ami az RPG-hősök sajátja ilyen nehéz esetekben: teljesen eláj ul.

Temporal Vortex – Szép színek, szép álmok
Ne kapcsolgasd a tévét, nem az romlott el, tényleg így néz ki a táj – csak ez (az igazi) Van Gogh stílusa. A kis kunyhóba nem tudsz bemenni, mert nem nyitják ki belülről. Akkor nincs más hátra, mint a trükközés: másszunk fel a fára a házikó felett, és rázzuk meg az ágat. Ekkor lepottyan egy gyümölcs, és erre kiront a kalyibából egy lányecske. Amikor elfut a gyümölcsért és vissza, akkor osonj be a lakásába. Amikor ő is beér, fura módon nem hajít ki a házból, hanem elbeszélget veled. Ments ha akarsz, és reggel, ébredés után távozz. Ekkor csatlakozik hozzád, nagyszerű. Mindenkinek adj varázslatokat (nem mintha Spriggnek lehetne túl sokat adni...), és irány észak. A ládából szedd fel a Revive-t (a köveket gurítsd egyre lejjebb), majd menj be a toronyba. Itt Harléval találkozol (vajon mit keres itt?!), aki megpróbálja neked megmagyarázni, hogy te már nem Serge vagy, hanem Lynx. Meg is kérdezi, hogy nekünk mi erről a véleményünk. Nincs igazi jelentősége a dolognak, hacsak az nem, hogy ha továbbra

is azt hangsúlyozod, hogy te nem Lynx vagy, akkor változatos módszerekkel fog gúnyolni az elkövetkezendőkben. Itt kapsz egy feladatot (titeket nem emlékeztetett az a jelent a Mátrixra, amikor Harle a falakon masírozik? Jó, csak egy ötlet volt), mégpedig azt, hogy kövesd a különféle karaktereket. Egyszerűen mondva, mindig menj be azon az oldalon az ajtón, ahol a másik szereplő ment be fölötted/alattad. Ha jól csinálod, 3-4 alkalom után, egy új helyen térsz magadhoz – Harle-val gazdagodva, ha nem sikerült, akkor a torony mellől próbálkozhatsz újra.
Van Gogh-gal végeztünk, de csak, hogy művelődjünk, most jön Escher szintje (aki játszott a Diablo 2-vel, annak ismerős lehet). Itt van egy kis kapcsoló, amivel egy alattad levő oszlopot helyezhetsz át. Szedd össze a ládákat (nagyon jó, @Mythril van majdnem mindegyikben), majd haladj lefelé, és menj a lyukon át az igazi világba (Otthoni Világ), a Hydra Marshba. Ha felvetted Razzly-t, akkor az ő viselkedésén már lemérheted, hogy mi fog téged itt fogadni. Mondhatni, jól jársz azzal, hogy nem köp le, annyira nem érdekli sem Lynx, sem Harle (valljuk be azért igaza van).

Arni (Otthoni Világ) – Szép kis fogadtatás...
Menjünk be szülőfalunkba (még a világ is stimmel, ezúttal), és beszéljünk mindenkivel. Finoman szólva nem ölelnek minket keblükre. A legdurvább az volt, amikor Lynx-et elhajtja a halász, azzal, hogy ne együk el a halait. Ha esetleg most kínálnád meg Poshult a Heckran Bone-nal, akkor sem örülhetsz, Poshul is idomul a környezethez, és elhajt minket messzire, neki Sergeipoo kell, nem egy macska. Ez mind negatívan érinti Lynx-Serge-t, főként akkor, amikor Harle vicces kis poénokat ereszt meg ezzel kapcsolatban.
A lélekemelő jelenetek után talán irányuljunk a strand felé, hátha a Másik Világon találunk valami fontosat, és haladhat tovább a történet. Eddigi szériánkat meg nem hazudtolva, a dimenzióugrás eredménye egész pontosan zérus. Nulla. Semmi. Ezt folytathatnám is, de nem lenne semmi értelme. Lynx is igen feldobott állapotban van, elemezzük a helyzetet: a mocsárban semmi, a vízesésnél semmi, a Fossil Valley-ba nem mehetünk be
Vidámság uralkodik el a csapatban, többen már az öngyilkosság gondolatával cicáznak. Másoljuk le a gyerekek ösztönös reakcióját arra, amikor kilátástalan helyzetbe kerülnek: forduljunk tanácsért anyucihoz. Ő ugyan nem nagyon tud sokat segíteni, de legalább megvan az első ember, aki elhiszi nekünk, hogy a szőr alatt Serge rejtőzik. Eképpen megnyugodva, folytathatnánk utunkat, de amikor kifelé haladunk nekünkront Radius, az ifjak nevelője, és magyarázatunkat meg sem várva móresre tanít minket.

Radius

HP: 750
Szféra: Fehér
Nehézség: 1
Mit lophatsz: Heal, Magnify
Stratégia: Végre! Itt az alkalom, amire mindig is vártál, megfizethetsz Radiusnak a megalázó leckékért. Olyan könnyen tudod leverni, hogy még varázslatokat sem kell használnod.
Ezután meghallgathatsz egy visszaemlékezést arról, hogy mi is történt Serge apjával, Wazukival, és barátjával, Miguellel, amikor egy nagy viharba kerültek. Radius csatlakozik a csapathoz a harc után.

Termina – Tápolás, csapatgyűjtés
Próbáljunk meg eljutni a nagyvárosba, nicsak, az őrök eltűntek, szabad az út a Fossil Valley-be. Itt is jártunk már, csak a találnivalók változtak: a koponyát megvizsgálva egy Frame-hez jutunk. Szedd össze a ládákat, a Dodóktól (a bazi nagy madarak alul) esetleg ellophatod az Unicorn-t (nagyon ritkán használják, használd a Defend parancsot, amíg nem küldik rád – nagyobb esélyed van, ha leverted őket kókadt állapotra).
Szedjünk össze minden mást, aztán menjünk északra. Ha bemegyünk Terminába, akkor hatalmas változásokat vehetünk észre, a vidám, ünneplő város helyett szinte egy laktanyát találunk (szegény Serge, nagyon ócska ez az Otthoni Világ). A bazár helyén ágyúk, a házakban katonák, a kikötő lezárva.
Itt először is beszéljünk Zappával (tudod a kovács), aki beáll hozzánk, de ami ennél sokkal jobb, megkapod tőle a Smith Sprit nevű tárgyat. Ezzel bárhol, ahol menteni tudsz (tehát a világtérképen, illetve a Record of Fate-eknél) kihasználhatod a kovácsműhelyek adottságait. Most már van pár @Mythril-ed, nem árt néhány páncél (csak Mail-t csináljunk, a Vest sokkal rosszabb), és ha még maradt pár, akkor készítsünk pár fegyvert is – először Swallov-t. Ha beszélsz Vannal a palota helyén (most kis bungaló van ott helyette), akkor egy hosszú jelenet után csatlakozik hozzánk.

Nézzünk be Lisa-hoz, vegyünk némi varázslatot, ha van valami új, és persze töltsük fel Tablet-készleteinket is. Ha bemegyük a kicsi szobába, megtudhatjuk, hogy Lisa apja eltűnt gombászás közben.

Viper Manor – Hatoljunk be alulról

Látogassunk el a Viper Manorhoz is (ha az őrök nem engednek meg, beszéljünk a kikötőt őrző katonával), ahol folytatódik Serge nyerő szériája, már ami a világának színvonalát érinti, a Manor összemolott. Radius is megjelenik (már ha nincs a csapatodban) és elmondja, hogy mi történt itt (ha valaki megnézi az „épületet", akkor nem nehéz kitalálnia). A következő feladatunk egy katona – lehetőleg fejes – megtalálása, akitől kérdezhetnénk pár dolgot. Kétfelé is mehetünk, vagy lemászunk a kútba, vagy az erdőn át is mehetünk. Ha Nikkivel mentél be először a Manorba, akkor a második út ismerős lehet. Az erdőben van pár láda (némi mythril-utánpótlás sosem árt) és néhány szörny. Ha bemegyünk a barlangba, akkor északra találunk egy párkányt, amin egy gyerek áll. Mellette egy barlang van, a barlang bejáratánál pedig egy Wraith. Ha előzőleg már bedugaszoltuk a barlangot, hogy megállítsuk a bogarakat (az még a Másik Világban volt), akkor most nehezebb dolgunk lesz: egy bogarat bele kell kergetnünk a délebbi, kisebb hasadékba. Ez elég sok ideig tart, és ha erdményt akarunk elérni, akkor a kis köveknél próbálkozzunk. Amikor a bogár beugrik, Lisa apja kiszabadul. Ha nem zártuk be régebben a járatot, akkor egyszerűen győzzük le a szörnyet. Lisa apja hálából nekünk adja a gombáját.
Ezt a gombát odaadhatjuk a vízesés alatt lakó kicsi emberkének. A gombának frenetikus hatása van, a fickó egy rövid epilepsziás roham után félig gombává változik...ezután nem veheti le a kalapját (bocs, késő van). Mindegy, ez legalább motiválja, és beáll hozzánk.
Ha továbbmegyünk, másszunk fel a kis sziklapárkányra, és be a sötétségbe. Egy kis területre érünk, ahol néhány őr teszi a dolgát – őrködnek. Itt van egy láda is, ha jól emlékszem. Egy hordót bele tudunk lökni a vízbe, de a másikat egy katona vigyázza. Nem baj, másszunk fel a létrán, az észak-nyugati sarokban. Elérünk egy terembe, ahol megtaláljuk Norrist, a Porre-seregek egy kapitányát. Rövid úton meggyőzzük, be is áll a csapatba. Ez most kivételesen jó dolog, mert nagyon jó harcos, és még varázsolni is tud, ha arra kerül a sor. Ezután visszakerülünk a kikötőbe, ahol megkapjuk a hőn áhított hajónkat ebben a világban is (Nem a böhöm nagyot, hanem a kicsit a kikötő végén. Minden nem lehet tökéletes!).

Otthoni Világ – Erre, arra

Itt most ismét kóborolj szabadon, járd be, amit lehet, nézd meg a változásokat. Néhány tanácsot adnék azért:

- Guldove – Semmi különös, a varázslat-boltba betérhetsz, talán van néhány hasznos, új holmi
- Earth Dragon Isle – Összeszedhetsz néhány @Mythrilt, meg párat lophatsz is az itteni ellenfelektől
- Hermit's Hideaway – Itt megfigyelheted, hogy a „cuki" csapattagok mindig errefelé gyülekeznek, ha nincsenek benne az aktív partiban. Pár cuccot találhatsz.
- Marbule – Csak szellemek és felfedezők vannak itt. A szellemek nem támadnak. Beszélj XIV. Tomával, a kutatók koronázatlan királyával, aki végül azt tanácsolja, hogy aludjunk az első fülkében. A rutinos kalandozó ebből tudhatja, hogy valami történni fog, főleg amikor Toma hozáteszi, hogy éjjel hallunk majd hangokat, de rá se rántsunk. Tényleg felébredünk éjjel, de nézzük meg, hogy mi üvölt. Irenes az (ő volt a Másik Világban, Terminában, az akváriumban), és amint meglát minket, el is menekül. Menjünk vissza aludni, de reggel ismét találkozunk vele, és ekkor megkér, hogy vezessük el a S.S. Zelbessre. Ekkor beugrik a vízbe, és eltűnik. Majd a hajón, újra találkozunk vele.
- Water Dragon Isle – Semmi lényeges változás (ha nem számítjuk azt, hogy az egész sziget elmocsarasodott), de ha be akarsz köszönni öreg pajtidnak, a Kék Sárkánynak, hát hajrá.
- Termina – A jó öreg Terminában semmi nem változott.
- Viper Manor – ha esetleg @Mythril hiányod van, és már a Plussz sem segít, akkor benézhetsz a hátsó részre, ahol van egy rakat (4-5).
- Az El Nido Triangle-nél szedheted fel a Star Fragment nevű cuccot (alul, ahol a rengeteg hal van, miután legyőzted őket). Ha ezt elviszed a Sky Dragon Isle-ra, fel a dobra, és kinyitod a ládát, akkor megjelenik egy böhöm nagy szörny, és neked támad (ha nincs nálad a Star Fragment, akkor nem történik semmi).

MegaStarky

HP: 2000-2500
Szféra: Fehér
Nehézség: 3

Mit lophatsz: Angel Charme, White Brooch
Stratégia: Hiába nagy a fickó, nem lesz nehéz. Nagyon. Ha mégis annak bizonyulna, akkor gyere vissza később. A játék végén úgyis kötelező lesz majd megcsinálni ezt a mellékküldetést. Mivel fehér varázslatokat ereget, Lynx itt nagy veszélyben lesz, legyen másnál Revive, a biztonság kedvéért.
A MeteorShower a legerősebb fegyvere, azzal könnyen véget vethet a játéknak (ezért jöhet jól egy fehér karakter, akit kinevezünk gyógyító-feltámasztónak – ő ugyanis kevesebbet fog sebződni, ergo majd képes lesz a többieket reparálni). Ha legyőztük, felveszi igazi formáját, de ne ijedj meg, így cirka 5 centi magas, és semmi veszélyt nem jelent. Csak akkor áll be a csapatba, ha a harc után elkapod.

- Mount Pyre – Itt nem sok minden történt, csak a ládák tartalma változott meg. Egész használható dolgot lehet találni (@Mythril, @Denadorite – ez a normálisan elérhető legjobb alapanyag.
- Fort Dragonia – Ide nagyon megéri elmenni, mert igen erős varázslatokat találhatunk (Carnivore, Volcano, IceBerg), ezeket nagyon megéri felszedni. Természetesen ez azt is jelenti, hogy az itteni lények (robotok) nagyon sokat fejlődtek a Másik Világ óta.
- Bend of Time – Ez egy olyan szigetcsoport, amelynek a nevét nem írja ki a játék, ennek ellenére partra lehet szállni (a kontinenstől dél-délkeletre van). Itt néhány teleport van (ahogy haladsz előre a játékban, úgy lesz egyre több), amelyekbe belépve, szörnyek várnak ránk. Ez tulajdonképpen egy gyakorló-rész, ha akarod, próbáld ki!

S.S. Zelbess – Dáridó-hajó
Ha kitomboltuk magunkat a tengereken, akkor látogassuk meg a hajót. A hajót itt is egy Fargo nevű fickó vezeti, de alapvetően más céllal: gazdagoknak épített luxusjachtot üzemeltet, és ehhez a legénységet a félemberek közül szerzi, őket szinte állati sorban tartja. Ha megérkezel a hajóra, nézz be mindenfelé, hogy megtanuld, mi hol van. Mindenképpen nézd meg Sneff előadását az alsó szinten az előadóban, mert így láthatod, hogy Solt és Peppor milyen munkát találtak maguknak, miután a Manor összedőlt.
Ez után nézz be a kapitányhoz (az a szoba, ami fölött a koponya van), és ott találod Irenes-t is. Ezután meghallgathatsz (illetve meg kell hallgatnod) egy beszélgetést kettejük között – szerintem túl hosszú, és a témája sem izgató, alig vártam, hogy vége legyen. Ha vége, menj le a létrán, és keresd meg azt az ajtót, amihez a Másik Világon kulcs kellett. Most sem fogsz gond nélkül bejutni, a matróz azt mondja, hogy nem mehetsz be a Grand Slam-be (az vajon mi a szösz lehet?), és ezért nem találkozhatsz a Sage (Bölcs) nevű személlyel sem, csak akkor, ha a kapitány megadja az engedélyt.
Menjünk is alkudozni (még benézhetünk az őr melletti szobába, ahol egy öreg fickó felmos – ismerős lehet Marbule-ból, beszéljünk vele), mire Fargo azt süti ki, hogy ha megverjük a kaszinóban, akkor megadja az engedélyt, de ha veszítünk, akkor nemcsak, hogy nem mehetünk be az ajtón, de még a hajónkat is elbukjuk. Nincs mit tenni, fogadjuk el az ajánlatot.
Természetesen Fargo jobban játszik, mint Omar Shariff, és kegyetlenebbül csal, mint egy piramisjáték szervezője, a rulett-játszmát nagyon hamar elveszítjük (a játék szabálya az, hogy ha az iránytű dél felé mutat, kiszállhatunk a buliból, ha keletre mutat, akkor +50G-t kapunk, míg a nyugati iránynál –50G a jussunk. Ha sikerül északnál megállítani, akkor megduplázhatjuk a pontjainkat), tehát itt ragadtunk, mert Fargo nagyon ragaszkodik a ladikunkhoz. Ez nem egy szerencsés dolog, tehát valahogy meg kell tudnunk, hogy hogyan csalt. Távozzunk, és menjünk be az Inn-be, ahol azt láthatjuk, hogy a kocsmáros éppen egy létráról ereszkedik le. Amikor a macskája megpróbál felmászni, elhajtja. A csapat megbeszéli, hogy nekünk is fel kellene oda mászni. A kérdés már csak az, hogy hogyan, mert a pult mögé nem tudunk bemenni.
Menjünk vissza Sneff előadására, és amikor önkéntes jelentkezőket kér, akiket át akar változtatni macskává, vállaljuk el. Whoa, a trükk sikerült!!! Gyorsan inaljunk el, mielőtt visszaváltoztat. Másszunk fel a létrán, és próbáljunk meg bemenni a konyhába. Az ajtón át nem sikerül, de van egy kis járat, ahol át tudunk slisszolni. Bent beszéljünk a másik – originál – macskával, és kapunk tőle egy Frame-et, valamint találhatunk egy serpenyőt (Frypan Ag47) a ládában. Menjünk le az alsó szintre, vissza az Inn-be, és ott fel a létrán. Láthatjuk, ahogy a kocsmáros fentről irányítja az iránytű mozgását, ezért gatyázott el minket Fargo semmi perc alatt! Amikor távozik, nézd meg a szerkezetet, és szedd ki belőle a Handle nevű cuccot. Ideje visszaváltozni, menj be az előadóba, majd a kis lyukon jobboldalt az öltözőbe. Itt Sneff – de ronda szegény! – visszaadja emberi formánkat (oké, Lynx formáját).

Menjünk vissza Fargo szobájába, ahol ismét egy hosszú dialógust nézhetünk meg, ezúttal Fargo és Nikki között. Ez most szerencsére nem olyan unalmas, mint az előző, és még az is kiderül, hogy Nikki apja Fargo. Ezután hívjuk ki Fargo-t egy újabb meccsre, szerencsére most mi verjük meg őt, hiszen

nem tud csalni. Megkapjuk az engedélyt (na és persze a hajónkat is), úgyhogy ezt használjuk is ki. Itt kövessük a fickót, amíg nem áll le beszélgetni. A beszéd harccal ér véget, csak mondjuk neki, hogy akár erővel is megtudjuk, amit akarunk.

Sage

HP: 1300
Szféra: Fehér
Nehézség: 2
Mit lophatsz: Semmi
Stratégia: A Sage egy fura taktikát használ: előbb egy Turn varázslat, majd egy ellentétes színű sebző mágia. Ez igen kellemetlen lehet, főleg a TurnBlack-PhotonBeam, és a TurnBlue-Inferno kombók veszélyesek. Szerencsére Lynx nagyon jól sebzi, a FreeFall-t és a GlideHook-t nem bírja az öreg. Amikor végeztünk vele, kapunk egy Fiddler Crab nevű tárgyat
A csata után érkezik Nikki, akinek egyetlen vágya, hogy a Bölcs megtanítson neki egy dalt. Nem jön neki össze (a Sage nincs túl jó hangulatban, miután lecsaptuk), a Sage távozik is, ekkor Nikki meghív minket a hajójára.
Amennyiben később pénzszűkébe kerülsz, jól jöhet egy kis segítség a ruletthoz: állítsd meg a játékot, addig próbálkozva, amíg sikerül elérned, hogy az iránytű piros vége a délnyugati területre essen. Ha megnyomod az O gombot, és kipauzálod a játékot, mindig északra fog mutatni az iránytű.
Ha akarod, próbáld ki a Grand Slam Tournament nevű aljátékot, egyrészt, mert jó cuccokat lehet vele nyerni, másrészt, meg jó poén. Itt 3 csatában kell szörnyekkel csatáznunk, de ami különleges, hogy a csatában nem a karaktereink vesznek részt, hanem a mi oldalunkon is szörnyek szerepelnek. Alapesetben csak 7 szörnyet használhatunk, de később szerezhetünk jobbakat is (lásd a titkoknál). A szörnyeid közül felhőkarcolóként emelkedik ki a Lagoonate, őt tehát a legnehezebb körben – a másodikban – használjuk. Jöjjön egy kis útmutató a játékhoz, feltételezve, hogy nincs plusz szörnyed, csak az alapból kapottak.

-1-

Használt szörnyek: CrossBones, KomodoPup, BeachBum
Taktika: a győzelem titka az, hogy rögtön az első körben öld meg a vaddisznó-szerű lényt. Ezt a CrossBones-szal tudod megtenni, a két 3-as erejű támadás után lőj el egy HellSoul +2 nevű varázslatot. Ha szerencséd van bejön, és akkor a csata többi része sétagalopp, ha nem, akkor fuss el, és kezdd újra.
Díj: Stamina Belt

-2-

Használt szörnyek: Lagoonate, Bulb, Gooblegedook
Taktika: ez a legnehezebb harc, a lényeg, hogy a Lagoonate-tal minél többet támadj, ha már 7 staminája van, akkor egyből jöjjön ő, és eresszen meg két támadást – 3-as erősségűt természetesen, majd jöjjön egy Defend. Először a Cybotot szedd le, utána jöjjön a SpearFisher, majd a harmadik szörny.
Díj: Resistance Belt

-3-

Használt szörnyek: Wraith, CatBurglar, SnibGoblin
Taktika: csak egy erős ellenfél van, az AirFrame. A stratégiád ugyanaz legyen, mint az első körben, ugyanis a Wraith is tud HellBound+1-et. Ha bejön, akkor már csak idő kérdése a győzelem, ha nem jött be, akkor még az is meglehet, hogy újra kell kezdened.
Díj: Dreamer's Sarong, és Janice is csatlakozik

Ha kijátszottad magad, akkor jusson eszedbe, hogy megígérted Nikkinek, hogy meglátogatod. Itt még felveheted Sneff-et is, de utána mássz fel az árbocra, majd onnan át Nikki hajójára, azon belül pedig az öltözőbe. Itt Nikki előadja a tervét miszerint ha kipihente magát a luxusjachton, akkor megmenti Marbule népét. Milyen dícséretes! Természetesen egyezzünk bele (nem tudom, hogy mi történik, ha nem egyezel bele, ha akarod mentés után próbáld ki), majd engedjük meg, hogy Irenes beálljon a csapatba.

Dead Sea – Volt köd, nincs köd

Hajózz a ködlepte, eddig elérhetetlen Dead Sea-hez, majd használd a Sage-től kapott tárgyat. Láss csodát, a köd visszahúzódik, találsz egy bejáratot. Itt használd ki a Save-pont által kapott lehetőségeket, és menj északra. Az utat egy kard zárja el, nemsokára megjelenik ügyeletes lexikonunk, Radius, aki elmagyarázza, hogy ez a kard a legyőzhetetlen és gonosz Masamune, amit csak egy másik hasonlóan erős, ám jó jellemű karddal lehet legyőzni, ennek neve Einlanzer.
Hajózzunk el a Hermit's Hideaway-ra, ahol Radius további morzsákat hint el a probléma megoldásáról. Visszaemlékezik fiatalságára (elnézegetve fitt testét, jó rég lehetett), amikor még Garaival edzett és versengett. Láthatjuk azt is, ahogy Radius megtalálja a Masamunét a Divine Dragon Falls-nál. Amikor már nagyon elérzékenyül, kapunk tőle egy tárgyat, amivel közelebb juthatunk az Einlanzer-hez (ez Garai kardja volt, a Másik világban azért van Glennél, mert Glenn Garai fia).

Isle of the Damned – Szellemjárta sziget

Ha voltál az Isle of the Damned-en, akkor tudod, hogy vannak ott áthatolhatatlan üvegek. Ha még nem voltál, akkor most megtudtad, következő célod tehát ez a sziget legyen. Itt az a célod, hogy elérd a sziget csúcsát. Az utat a már említett üvegek zárják el, ezeken a Garai's Keepsake nevű tárggyal juthatsz át. Az itteni ellenfelek nem túl erősek, nyugodtan kóborolhatsz. Ha megtalálod a tetőt, akkor nézd meg a sírkövet. Hmmm...az éppen aktuális csapatod tagjainak nevei. Rossz ómen. Garai meg is jelenik, és elmeséli, hogy Radius hogyan ölte meg őt, amikor a Masamune átvette felette az irányítást. Ez nem nagyon zavarja halottunkat, annyira nem, hogy ránk is támad.

Garai

HP: 1000-2000
Szféra: Fehér
Nehézség: 4
Mit lophatsz: Semmi
Stratégia: Biztos, hogy ez az eddigi legkeményebb harc, nagyon meg fog gyűlni a bajod Garaival.
A HP-ja nagyon nagy szóródást mutat, egyszer már 980 HP sebzéstől is elpatkolt, másszor meg 1800 még meg se kottyant neki. Fekete jellemű karaktert semmiképpen ne hozzunk ide, kár, hogy Lynxet nem tudjuk eltávolítani (New Game+ opcióban igen, de ott meg nem lesz rá szükség, mert sokkal erősebb vagy nála). Ha a WillBreaker képességét használja, már készítheted is elő a Revive-t. Nagyon valószínű, hogy nem mindenki fejezi be élve a csatát, de legalább Garai is a hullák között lesz. Nem árt, ha Lynxet bevéded StrongMinded-del, vagy AntiWhite-ot használsz Garai ellen (utóbbi szépséghibája, hogy nekem a rengeteg alkalomból egyszer jött be). Ha leverted, kapsz egy nagyon jó cuccot, a Dragoon's Honort, valamint a tiéd lesz az Einlanzer is.

Dead Sea – Hi-tech romok

Ha megvan az Einlanzer, vidd oda a Masamune-hoz. Ekkor mindkettő megsemmisül. Nagyszerű, szabad az út! Egy igen fura területre érünk: egy tenger, ami valamilyen módon egy pillanat alatt megfagyott, látni a hullámokat, és fura módon látni a romokat is, valamilyen fejlett civilizáció emlékeit.
A területen mindenhol lehet menteni, a Save-pontok csak azokat a helyeket jelzik, ahol egy új helyre tudunk átjutni. A célunk a középen található épület. Szedjük össze mindenhol a ládákat, mert nagyon hasznos varázslatok lapulnak bennük (AntiRed, AntiBlue, AntiYellow, AntiGreen). Az első kivizsgálható hely egy összeomlott autópálya és környéke. Itt mindenképpen szedd össze a FreeFall-t egy ládából. Találhatsz még egy @Mythril-t is, a többi ládában semmi értelmes nincs. A szörnyek nem túl aktívak, simán elkerülheted őket. Ha minden megvan, menj a kijáratot blokkoló nagy robot felé.

Highwayman

HP: 1800
Szféra: Kék
Nehézség: 3
Mit lophatsz: Semmi
Stratégia: A Highwaymen nem túl nehéz ellenfél, inkább idegesítő. Van ugyanis egy támadása, – ExhaustGas - ami minden karaktert megvakít, felére csökkentve ezzel a támadás esélyét. Ez elég ne-

gatív dolog, mert nem sok Panacea-d lehet még (az gyógyítja a Darknesst). Ezt általában egy Rampage követi, ami 220-250 HP-t is sebezhet. Ha legyőzöd, akkor mehetsz tovább.

A következő helyszínen már a városban járunk, már ugye abban, ami megmaradt belőle. Itt is szedjünk össze minden ládát, mert jó dolgokat lehet találni (Resistance Belt, Earring of Life, Stamina Ring és egy házban délre Kung-Fu Shoes, amit nem látsz, a házban nyomj X-et). A gyűjtögetés után menj be a baloldalon levő házba, úgy, hogy Norris is veled van. Itt tudhatod meg, hogy miről is van szó, itt hallod majd először a játék fő ellenségének nevét. Lavos 65 millió éve csapódott be a földbe, amikor az értelmes dinoszauruszok és az éppen intelligenssé váló emberek egymással harcoltak a világ feletti uralomért. Lavost a Chrono Trigger főhőse, Chrono elpusztította. Úgy értem, mindenki azt hitte...
Ha továbbmegyünk, bemehetünk a központi épületbe.

Tower of Geddon – A halott tenger közepe
Az épület kívülről úgy néz ki, mint egy hatalmas kastély, belülről viszont napjaink bevásárlóközpontjaira hasonlít (még a Shinra-központ alsó szintje is beugorhat). Menjünk fel a lépcsőn, és szedjük fel a ládákból a cuccokat. Jobbra, a második emeletről kivezető járaton keresztül elérhetsz egy metróállomásra (van itt egy láda is). Ha megpróbálsz átmenni az ajtón, a gép egy jegyet követel rajtad. Ha visszamész a kisiklott metró aljához, észrevehetsz egy majdnem láthatatlan szellemet. Beszélj hozzá, és amikor lassan elindul egy irányba, kövesd. Ahol eltűnik, ott kutass a földön, ott lesz a Station Pass. Ha bemész az ajtón, akkor felvehetsz egy HolyLight-ot, majd tovább is mehetsz a kék fénybe. Bent találhatod a Medical Book-ot, ami Doc 7. szintű képességéhez kell. Menj a vissza, és küldd le a liftet az első emeletre, majd vedd ki belőle a Trasy Tiarát.
Menj a legfelső emelet északkeleti részére, és menj be a nagy ajtón. Itt látni fogsz egy szellemet, amely méretét tekintve egy gyereké lehet. Ami még furább, a többiek nem látják. Itt igen fura lények lesznek ellenfeleid, úgy néz ki, mintha a kéj-robotoknak elromlott volna a programja. Egy példa: amelyik nagyon tüzes volt az ágyban, attól Fireballt kapunk az arcunkba. Az északi füves részen találhatjuk meg a Prop Swordot, ami Pierre 7. szintű képességéhez kell. Menj tovább északkeletre.
Itt szedjük fel a ládákat, majd ha elértünk a központi területre, ismét feltűnik a kislány szelleme. Ha követed, nem tudsz továbbmenni, de ha megnézed a területet, ahol eltűnt, találhatsz egy SealAll-t. ha felmászol a másik létrán a balkonra, ott is van egy láda. A lilás kör segítségével tudsz továbbmenni.
Itt a szellem belelép egy teleportba, és eltűnik. Szedd fel a Diminisht, és menj utána. Itt menthetsz állást, és összeszedhetsz egy rakat cuccot a ládákból. Ha továbbmész, megtalálod a három szellemet, és Miguelt is (ha mindenkivel beszélgettél, akkor tudhatod, hogy ő Leena apja, és Wazukival – apáddal – együtt vesztek el a viharban). Miguel sok dolgot elmond, megpróbál rábeszélni, hogy adj fel mindent, úgysem sikerülhet győznöd Lavos ellen. Végülis mindegy, hogy mit mondasz, ha téged nem zavar, így is, úgy is harc lesz a vége.

Miguel

HP: 1850
Szféra: Fehér
Nehézség: 4
Mit lophatsz: Semmi
Stratégia: Ez egy nagyon nehéz csata lesz...habár Miguel már pár éve itt őrzi a harangot (a Chrono Triggerben volt központi tárgy), attól még nem lett gyenge. Ha egy körben nem varázsol, hanem támad, akkor legyél hálás, mert ez még nem halálos. Amikor azonban elsüt egy Genius-TurnBlack-PhotonBeam kombót, már csak a karakter hamvainak felsöprése van hátra. A legerősebb támadása a HolyDragSwd, ami könnyen sebez 300 felett, ha nincs defendben a célpont. Tartalékolj erős varázslatokat a harc végére, mert amikor már görnyedt, akkor az utóbbi varázslat a kedvence. Legyen mindenkinél gyógyító varázslat dögivel.
A harc végén Miguel nagyon sokat fog beszélni, ami nem baj, mert legalább tisztul a sztori. Megtudjuk, hogy feladatunk legyőzni a sorsot (FATE), és ezzel új jövőt teremteni (a Save-pontok neve nem véletlenül Record of Fate, az emberek szerint mindenkinek meg van írva ezekben a jövője, és semmi nem lehet azzal ellenkező). Ha nem sikerül küldetésünk, akkor az egész világ olyan lesz, mint a Dead Sea, ami tulajdonképpen a világ jövője. Lavos az igazi ellenség, aki korokon át rejtőzött a föld alatt, mióta legyőzték.
Miguel halálával az egész város elkezd – most már végleg – összedőlni. Még szerencse, hogy csapa-

tunknak igen magas helyeken is van összeköttetésük, a Sky Dragon megment minket. A kupaktanács végül úgy dönt, hogy próbáljuk ki az Opassa beach-i átjárót.

Termina (Másik Világ) – Serge és a testünk

Miguel halálával megszűnt az akadály, használjuk bátran az Astral Amulettet, és átkerülünk a Másik Világba. Itt egy fura jelenetet látunk, egy Shadow Cat (ami Lynx egyik formája) fenyeget egy gyereket. Ha megjelenünk, a macska elmegy, de a gyerek nem örül a macsakaembernek sem. Ráadásul elmondja, hogy Serge szörnyek seregével tombol a vidéken (áááááá, a testünk!!!), és mindenkit megöl(et), aki elleneszegül.

Nézz körül Arniban, és meglepve tapasztalhatod, hogy a valaha oly vidám falucska teljesen kiürült, senki sincs ott. Az árus kis kocsijában találhatunk egy @Rainbow Shellt (erről bővebben a titkok részben, addig is: örülj neki nagyon, ha találsz ilyet). Irány Termina. A Fossil Valley-n nem tudunk simán átmenni, harcolnunk is kell, ami elég rossz, mert a kis Dingók helyett tápos TutanShaman-ok és ShadowCatok rohangálnak fel s alá. Ezek nagyon viccesen néznek ki, de nagyot ütnek. A Viper Manorba nem tudsz bemenni, mindenhol Porre katonák tanyáznak. Ehelyett menjünk be Terminába. Itt érdekes lehet Zappa és egy katona „párbeszéde" (a katona majdnem elájul, arra, ahogyan Zappa reagál a kilakoltatási parancsra), valamint a Bár. Itt – ha Norris veled van – a csapos végre kinyitja az eddig zárt ajtót. Bent találod Guile-t, de ő nem sokat mond. Kutasd végig a bal hátsó falat, és néhány ismerősbe botlasz. Karsh és ZOAH tanyáznak itt, és amikor betoppansz, letámadnak a hírekkel. Elmondják, hogy amikor te testet cseréltél Lynx-szel (nem mintha lett volna választásod), ők is odaértek. „Serge" és Kid eltűntek, de megmentették a kék szobor töredékét, aminek Tear of Hate a neve, ezt oda is adják neked. Az egyiküket magaddal is viheted egy küldetésre, ugyanis Riddelt elrabolták a katonák. Szerintem válaszd ZOAH-t, mert neki hamar megtalálod a 7. szintű spec képességét.

Viper Manor – Fogolyszabadításról szól az ének

Rakjuk be Norrist és a válsztottadat (Karsh vagy ZOAH) a csapatba, így már bemehetünk a Manorba, ahol látjuk is Riddelt, de elviszik előlünk. Persze ahhoz, hogy kiszabadítsuk, még sok dolgot kell megtennünk. Keresd meg az itteni Norrist (balra a második ajtó), és amikor elbeszélgettél vele Serge és Lynx viszonyáról, megkapod tőle a Parlor Key nevű kulcsot. Ekkor láthatsz egy visszaemlékezést Riddel kihallgatásáról, amiben Orchát, a szakácsot átváltoztatják gonosszá. Ha ZOAH van veled, menj be a szobájába, a spec képességéért.

Menj le az alsó szintre, és a lejáratok egyikén mássz le a csatornába. A víz nagyon gyors, alig tudsz közlekedni, el is visz egy ismerős területre, itt lökd be a hordókat a vízbe, és máris át tudsz menni az így keletkezett hídon. Itt sajna semmi kincs nincs, csak egy kapcsoló. Ha már itt vagy, akkor tekerd meg! Mássz fel a létrán, és ugorj be újra a vízbe. Ezúttal már tudsz mozogni, húzódj jobbra (ha nem sikerül, akkor újra), vedd fel a ládát (aztán tedd le, és vedd ki belőle, amit tartalmaz), és menj tova, amerre az út vezet. Itt is találsz egy kapcsolót, amit szintén babrálj meg, erre kinyílik egy eddig zárt ajtó. Menj át az ajtón, és ismét találsz egy kapcsolót (kiváncsi vagyok, hogy ha vészhelyet esetén valakinek gyorsan kellene menekülnie, mennyire találná vidámnak, hogy ennyit kell szórakoznia a kapcsolókkal), ne hagyd, hogy megegye a rozsda, forgasd meg. Itt is menj tovább, kapcsolj át minden kapcsolót. Ha megnyílt a vízben álló ajtó, akkor menj be, és állítsad át a másik állásra a bizgentyűt, és mehetsz is tovább. A megnyíló úton egy hatalmas bogár ugrik eléd, és úgy látszik nagyon éhes.

Roachester

HP: 1250
Szféra: Kék
Nehézség: 1
Mit lophatsz: Semmi
Stratégia: Vitán felül ez a szörny nyerné meg a legocsmányabb ellenfél versenyt, ha rendeznénk ilyet. Ha nem lenne Solt és Peppor, akkor a legkönnyebben leverhető ellenfél is lehetne, de így meg kell elégednie a második hellyel. Bombázd meg vörös varázslatokkal, vagy ha nincs kedved kicserélni a mágiáidat, akkor egyszerűen verd le. A fizikai támadásai nevetségesek, az egyetlen említésre méltó mutatványa a BugKamikaze, de ez sem egy olyan dolog, amitől álmatlan éjszakáid lennének.

A csata után mássz fel a létrán, ekkor pont a börtön alatt vagy, 3 cella van fölötted. Próbáld meg a legközelebbit, csodák csodája Fargo alszik a priccsen. Csak nem bevarrták illegális kísértethajó-tartásért? (a baloldali cellában Glenn alszik – ha korábban felvetted, akkor nem – de őt nem tudod felébreszteni,

úgy alszik, mint a bunda. Mint öt bunda. A középső cellában egy öreg bácsi van, aki körülbelül úgy reagál a megjelenésünkre, mint a tömeggyilkos az akciócsoportra: szinte elájul a rémülettől). Mássz fel, és menj be az acélajtón (jobbra). Ja, előtte ments...bocs ha elkéstem . Itt bent van a kihallgatás, éppen az „én vagyok a gonosz szakács, és neked nagyon rossz lesz ha nem válaszolsz" szakasznál tart. Persze megjelenésünk indulatokat szabadít fel, Orchán erőt vesz a megalománia, és azt hiszi, hogy le tud minket győzni.

Hell's Cook (Evil Orcha)

HP: 2000-2500
Szféra: Vörös
Nehézség: 2
Mit lophatsz: Semmi
Stratégia: Nagyon sok HP-ja van, de egyáltalán nem erős. Kedvenc varázslata a Fireball, ezzel azt hiszem mindent elmondtam róla (oké, néha megereszt egy FirePillart is, de még ezt is ki lehet bírni, akár féllábon is). Néha gyógyítja magát. Egyetlenegyszer varázsolt Volcano-t, de akkor is megszívta, mert ellőttem előtte egy Trap-ot. Hát igen, ennyit róla.
Ha legyőzted visszaváltozik alapjáratú szakáccsá, és megbánja bűneit. Egészen addig merészkedik, hogy csatlakozik hozzánk. Hurrá! Még ha annyi HP-ja lenne, mint a csatában, esetleg használtam volna huzamosabb ideig, de így...Norris elvezeti a Riddelt, mi meg megígérjük neki, hogy akkora káoszt csinálunk, hogy senki nem fogja tudni őket megállítani. Csapjunk le pár katonát, mire jön Grobyc-a-robot-aki-csak-erősebbtől-fogad-el-parancsot.

Grobyc

HP: 2500
Szféra: Fekete
Nehézség: 2
Mit lophatsz: Semmi
Stratégia: Amikor azt gondolod, hogy egy harcra programozott bérgyilkosrobot igazán nagy fenyegetést jelent, tévedsz. Hogy miért azt nem igazán értem, de Grobyc nem egy nagy ellenfél. Amit tud az a RocketFist és a HairCutter, de ezek nevetségesek.
Ha legyőztük, jön a deluxe-kiadás, egy nagyobb robot (a FF8 XATM-092-jére hasonlít. Tudod, amelyik Squall-t üldözte az utcákon).

Guillot

HP: 1001
Szféra: Sárga
Nehézség: 1
Mit lophatsz: Semmi
Stratégia: Azért látszik, hogy El Nido egy fantasy világ, az itt tervezett robotoknak nem erőssége a harc. Ezt a szerencsétlent is kertészként vagy cipőtisztítóként kellene felhasználni, mert a harcban igen vicces. 1001 HP és kicsi védelem...még varázslatokat sem kell használnod, anélkül is hamar megfekszik. Az egyetlen, amit tud, az a HotEdge, ami nemcsak, hogy jól néz ki, de még üt is 300 körül. Erre azonban – ha minden jól megy – nem lesz ideje.
Amikor vidáman körülnézel, és azon töprengsz, hogy belépj-e a géprombolók közé, Guillot megmoccan. Menekülj be a könyvtárba, majd ott lesz még egy csata vele. A statisztikái nem változtak, úgyhogy nem írnám ide mégegyszer. Ezután mássz fel a létrán. Amint a csapat elkezd töpizni, hogy mit tegyenek, érkezik Grobyc, akit lenyűgözött teljesítményünk, és önfeláldozóan elvégja a csillárt tartó kötelet. Mi kiugrunk az ablakon, egyenesen az istálló közepébe. Az istállómester megértőnek mutatkozik, és egy vadnyugati megoldással segít nekünk: kiengedi a sárkányokat, akik letapossák a támadó katonákat. Grobyc úgy látszik megúszta a csilláros akcióját, mert felajánlja, hogy csatlakozik. Nagyon jó, ő legalább már tud valamit. Csak az a baj, hogy fekete szférájú, egy csapatba pedig két azonos jellemű ember nekem nem jött be.

Hermit's Hideaway – Szaporodjunk!

Hajózzunk a fenti szigetre, ahol Radius lakik, de még vannak itt páran: Viper, Marcy, Riddel és Karsh vagy ZOAH (akit nem választottunk). Beszéljünk mindenkivel, Marcy bocsánatot kér a régebbi viselkedéséért, Riddel meg beáll a csapatba. Ez jó hír, mert Riddel nagyon jó varázsló. Ezután alukálhatunk is. Alvás közben arra ébredünk, hogy a sziget rázkódik. Ez bizony rosszat jelent, „Serge" és Kid támadnak (no meg a hadsereg). Kid – úgy tűnik – nem vette észre, hogy testet cseréltünk, vagy neki csak a szőrrel van baja? Mindenesetre az elkerülhetetlennek látszó harc elmarad, mert Polly (ugye emlékeztek még rá? Ő Fargo házméretű papagája) megérkezik, és elragad minket. Szerencsére nem a vízbe hajít minket, hanem a Zelbess-re. Itt egy visszaemlékezés következik, Harléról, Kidről. Ez után következik be a csapatunk felduzzadása, négyen is csatlakoznak egyszerre – Viper, Fargo, Marcy és Karsh vagy ZOAH. Sajnos ezzel együtt veszítünk is egy karaktert, mondj búcsút Harle-nak (távozása független attól, hogy benne van-e a csapatban vagy sem, hogy felvetted-e Starkyt már, vagy sem, illetve hogy mit mondtál neki, amikor megkérdezte, hogy ő-e a fontosabb neked, vagy a világod). Még előtte elszór egy információt arról, hogy meg kell találnod a hat sárkányt (szétszórva a két világban), hogy megszerezd a hatalmukat.

Guldove – Harcos pultos

Hajózzunk el ide, és egy érdekes jelenetet láthatunk: Orlha, a csaposlány egymaga lever egy egész osztag Porre katonát. Amikor a félájult katonák örömmel üdvözlik vezérüket (már ugye Lynx testét), minket is megtámad.

Orlha

HP: 1800
Szféra: Kék
Nehézség: 3
Mit lophatsz: Kung-Fu Shoes
Stratégia: Orlháról eddig azt tudtuk ,hogy nagyon aranyos, viccesen hordja a haját, de most megtudhatjuk, hogy közelharci képességei sem megvetendőek. Sőt! Egész nagyokat üt, és minden kék varázslatot ismer (csaklizzuk el tőle az IceBerget). Spec képességei nagyon jól néznek ki (és mekkorákat sebeznek!).
Ha legyőztük, kapunk tőle egy BlueBrooch nevű tárgyat, és ezzel visszamegy dolgozni. Ezután látogassuk meg a sámánt, Direát. Mutasd meg neki a Tear of Hate-et. Ettől annyira meglepődik, hogy megkapjuk a Dragon Emblem-et. Azt is tanácsolja, hogy menjünk el a másik világba az ottani sámánhoz.

Hydra Marsh – Van itt hidra...

Ezt ugyan nem kötelező megcsinálni, de nem nehéz, és csillag jár érte. Meg miért is ne? Menjünk fel a fára, verjük le a SnobGoblinokat, megmentve ezzel a Beebát. Ha odaérünk a lukhoz, amit a Wingapede ütött, és leugrunk a Pentapus helyére, újra talákozunk a szeretett törpékkel. Kis barátunk előhívja a hidra aktuális verzióját, ami tulajdonképpen egy csontváz.

DeHydrate

HP: 1050
Szféra: Fekete
Nehézség: 1
Mit lophatsz: Daemon Charm, HellBound
Stratégia: Nagyon egyszerű ellenfél. Azt hallottam, hogy néha használ BlackHole-t, de amikor én próbálgattam, nekem nem jött be. Azért egy Trap nem árt, hátha...Különben 10 körül sebez támadásaival, tehát talán ki fogod bírni.

Guldove (Otthoni Világ) – Sámánozás

Menj át az Otthoni Világba, azon belül Guldove-ba és beszélj Steenával (az őr akkor enged be, ha megmutatod neki a Dragon Emblem-et), aki megerősíti Harle tanácsát, miszerint össze kell gyűjtened

a 6 sárkány relikviáit. Azt ugyan nem teszi hozzá, hogy le kell őket verni ezért, de ezt - mint rutinos játékos – kitalálhattad.

Elöljáróban a sárkányokhoz:

- Bármilyen sorrendben leverheted őket, csak a fehér (Sky Dragon) legyen az utolsó – a leírásban a három könnyű Sárkány van elöl.
- A Sárkányokat a saját színű magiájuk gyógyítja, erre készülj fel, úgy állítsd össze a csapatod, hogy ezzel ne legyen gond.
- Minden sárkány leveréséért megkapod az adott színű relikviát és az adott szín legerősebb varázslatát (8. szintű idézőmágia).
- Minden sárkánytól lopd el az adott színű Plate-et. Ismétlem mindegyiktől! Ha nem tudtad ellopni, fuss el és próbálkozz újra, ezért ez legyen az első dolgod. Fontos. Nagyon.

Earth Dragon Isle (Otthoni Világ) – A Sárga Sárkány

Ugorj a futóhomkba, és beszélj a délkeleten álló fickóval. Kapsz tőle egy Explosives-t, nemsokára robbantgathatsz. Ha bemész, nézd meg a ládákat, majd rakd a sziklaszerű lényre a robbanóanyagot. Ettől megtanul repülni, de végül leszáll és lefed egy lyukat. Van még két RockRoach, ezeket verd le, és lökd le a lenti lukakra. Ekkor csak egy homokfújó marad, megnövekedett nyomással, ugorjunk bele, majd mentsünk állást. A Sárkány segít bennünket, nagyon szívesen nekünk adja relikviáját, csak előbb bizonyítsuk be, hogy mi vagyunk a kiválasztottak (You are the one, Serge).

Earth Dragon

HP: 3300
Szféra: Sárga
Nehézség: 2
Mit lophatsz: Yellow Plate (!)
Stratégia: Az első dolgod a lopás legyen. Utána csak éld ki szadista vágyaidat, mert ez a legkönnyebb Sárkány. Ilyen teljesítménnyel én kiközösíteném a Sárkányok bandájából és visszaminősíteném goblinná. A jutalmad (a relikvia mellett) a ThundaSnake varázslat lesz.
A csata után szerezzünk egy tonna @Denadorite-ot úgy, hogy menjünk ki–be ott, ahol a robbanóanyagot kaptuk, és mindig verjük le a RockRoach-okat. Körülbelül 20 darabra lesz szükség.

Mount Pyre (Másik Világ) – A Vörös Sárkány

Verekedd végig magad az egész hegyen, a Sárkányt ugyanott találod, ahol a múltkor volt.

Fire Dragon

HP: 1000/3500
Szféra: Vörös
Nehézség: 3
Mit lophatsz: Red Plate (!)
Stratégia: Fizikai támadásokkal verj 1000HP-t a Sárkányba. Ekkor mindenkinek max varázspontja lesz akkor, amikor átváltozik. Az új alakja nem csak fényévekkel jobban néz ki, de sokkal jobban is harcol. A Plate-et is csak az új formájától tudod elszedni, erre vigyázz! Ha legyőzted, megkapod a Salamandert.

Gaea's Navel (Otthoni Világ) – A Zöld Sárkány

Ez kicsit bonyolultabb lesz, mert el is kell még jutnod Gaea's Navelre. Ehhez menjünk el a Hydra Marshba, és menjünk el oda, ahol a Beebák voltak. Ha nem mentetted meg Kidet, akkor most láthatsz egy Wingapede-et, amint a frászt hozza kicsiny csapatodra. A Beeba ismét harcos kedvében van, gyorsan verd le. Ha nincs BeebaFlutéd, akkor most kapsz egyet. Ha feljebb mész, találhatsz egy másik Beebát, aki ingyen és harcmentve ad neked Ancient Fruit-et. Ha használod a Flute-ét, akkor jön a Wingapede. Ha nincs nálad a gyümölcs, akkor harcolnod kell vele (nem kapsz csillagot már érte). Ha nálad van, akkor nemsokára landolhatsz a Gaea's Navel-en. Itt egy őslány – Leah – azonnal csatlakozik is hozzád, egyelőre csak ideiglenesen. Ekkor fedezd fel a szigetet, van egy halom láda, egy ott

is, ahonnan Leah leugrott. Egy idő múlva menjünk vissza és beszéljünk vele. Leah elmondja, hogy a nagy dinó mindig ideges, amikor a teremtményeit leöldösi valaki. Nosza, ideje fokozni a pulzusát. Egy kis idő (és rengeteg vér) után menjünk vissza a nyílt területre, ahol találkozhatunk is őkelmével. Sajna ez még nem a Sárkány.

Tyrano

HP: 1800
Szféra: Vörös
Nehézség: 1
Mit lophatsz: Power Seal, Gold Earring
Stratégia: Először pusztítsd el a segítőit, majd Tyranót magát. A támadásai nem túl veszélyesek, viszont gyógyítja magát, mikor már alig él.

A csata után kövesd Leahot, és meg is találod a Zöld Sárkányt. Természetesen ő is ideadja a szobrocskáját, csak előbb üssük meg.

Green Dragon

HP: 4000
Szféra: Zöld
Nehézség: 2
Mit lophatsz: Green Plate (!)
Stratégia: A Sárkány fő taktikája a GreenField ellövése, és utána valamilyen sebző zöld varázslat. Nekem egyszer próbálkozott Carnivore-ral, de mivel én minden boss előtt elhasználok Trap varázslatokat az adott színből, neki sem jött be. Említésre méltó, hogy 400-et tud gyógyítani magán, akár többször is. Ha lenyomtad, akkor Leah véglegesíti szerződését, és kapunk egy Genie-t. Utóbbit a Sárkánytól, nem Leahtól. Ha visszamész a nyílt részre, akkor tudsz zenélni a furulyával, és a menetrendszerű Wingapede-járat segítségével visszamehetsz a mocsárba. Reméljük jól utaztak!

Water Dragon Isle (Otthoni Világ) – A Kék Sárkány
Egyszerűen menj el oda, ahol az IceBreath-t kaptad tőle.

Water Dragon

HP: 3000
Szféra: Kék
Nehézség: 4
Mit lophatsz: Blue Plate (!)
Stratégia: Bár kevesebb HP-ja van, mint az előző Sárkányoknak, azoknál erősebb ellenfél. Azért mondom ezt, mert nagyon sok fagyasztó varázslatot használ (IceBerg, IceLance), amikktől karaktereink könnyen Frozen állapotba kerülhetnek. Ez azt jelenti, hogy rémülten forgatják szemüket, amíg az ellenfél leveri őket. Van neki nem fagyasztó varázslata is (TsunamiBeam), az cserébe még egy nem vörös karaktert is könnyen az ájulás szélére taszíthat. Az még rátesz egy lapáttal, hogy olyan iramban nyomja a varázslatokat, ami a Fieldet állandóan kékkel feltölti, ergo még többet fog sebezni. Szerintem ne hozz vörös karaktert, mert könnyen ráfázhatsz. Persze a vörös varázslatok kellenek. Jutalmad egy BlueWhale lesz.

Marbule – A Fekete Sárkány
Ez is trükkös lesz. A Másik Világon menj Marbule-ba (csinálj csapatot úgy, hogy ne legyen benn emberi lény). A kékruhás embertől kaphatunk egy új Frame-et, majd menj a leghátsó barlangba, ahol megtalálod a Fekete Sárkányt, amint édesdeden alszik. Hiába üvöltözöl, hiába csapkodod, nem ébred fel. Valamit tenni kellene, mert tőle is kéne a szobor.
Menj át az Otthoni Világra, és dokkolj az S.S. Zelbessen. Fargot rakd be a csapatodba, és beszélj az itteni párjával. Ekkor egy hosszú beszélgetést hallhatsz (olvashatsz) a két Fargo között, de a miénk

győz, és átveszi a parancsnokságot, kiemeli a félembereket az állati sorból. A hajó befut Marbule mellé, és megnézhetünk egy rock-operát is Nikki, Miki és néhány alulöltözött leány előadásában. Szerintem ez túl elnyújtott lett, nekem nem nagyon tetszett. No mindegy, a lényeg az, hogy szabadítsuk fel Marbule-t a kék lények uralma alól. Fargo megkapja a 7. szintű spec képességét is. Amikor az utolsó Lagoonate is elpusztul, egy fura hangot hallhatunk. Éljen, irány a Másik Világ, és a már ébren lévő Sárkány!

Black Dragon

HP: 4000
Szféra: Fekete
Nehézség: 4
Mit lophatsz: Black Plate (!!!)
Stratégia: Ez a legnehezebb Sárkány, de a jutalom is megéri, mert a Black Plate nagyon, nagyon, nagyon fontos tárgy. Ugye nem hoztál fehér szférájú karaktert? Ha igen, akkor valószínűleg hamar elhullik. A fehér színű varázslatokra AntiWhite-tal reagál, tehát ez nem túl használható taktika. Szerencsére Lynxre keveset sebez, neki adjunk annyi Revive-t, amennyit tudnunk. Akkor van gond, ha elsüt egy SealAll-t, tehát letiltja a varázslást, mert ő ugyan nem üt sokkal nagyobbakat, mint mi, de sokkal több HP-ja van. Ezenkívül meg is tudja vakítani karaktereinket. Nem árt, ha csinálunk egy csapdát a FreeFall ellen. Ne aggódj, az AntiWhite nem hat ki a Revive-re, vagy a HolyHealing-re, tehát egyet-egyet azért mindenki elszórhat PhotonBeam-ből. Mégegyszer mondom: ha nem sikerült ellopni a Black Plate-et, kezdd újra. Jutalmad egy GrimReaper
Már csak egy van hátra!!!

Sky Dragon Isle (Másik Világ) – A Fehér Sárkány (az uccsó)
Menjünk el a szigetre, hágjunk fel a lépcsőkön, fent megtalálhatjuk a Fehér Sárkányt.

Sky Dragon

HP: 4200
Szféra: Fehér
Nehézség: 4
Mit lophatsz: White Plate (!)
Stratégia: A Sárkány úgy kezdi a csatát, hogy egy vagon varázslatot szór el. Ennek két következménye van: sebződünk egy rakatot, és a Field is fehérre vált. Ezt a kis performance-ot azzal fejezi be, hogy ellő egy olyan varázslatot, ami minden más mágiának megnöveli a sebzését. Ez elég rossz, mert ő majd szórja magából az áldást, ami igen hamar befejezheti Lynx pályafutását. Még a harc előtt állítsunk fel egy csapdát UltraNovára, mert így megkapjuk a legerősebb normál fehér varázslatot, és nem is sebződünk 350-et (az egész csapat). Azért nem legyőzhetetlen, ha vigasztal, akkor elmondom, hogy a Fekete Sárkány erősebb volt. Most jó? Akkor töltsed vissza az állást, és próbálkozz újra .
Megvan az utolsó relikvia is, most aztán irány az Otthoni Világ, és ott Guldove. Itt Steena beáll a csapatunkba, és megkapjuk tőle a Dragon Tear nevű tárgyat. Most mehetsz Fort Dragoniába, hogy visszanyerd a tested, de érdemes most megszerezni egy jó fegyvert. A titkok résznél le van írva, hogy hogyan tudod megszerezni a Mastermunét, ezt nem is írnám le még egyszer. Ha kész vagy, vagy nem tudod leverni (ne add fel az első után), akkor menj Fort Dragoniába.

Fort Dragonia – Ide véled régi testünk!
Menj át Mount Pyre-n (a három egymás melletti ládában Inferno, Strengthen és Weaken van, szerintem nem éri meg annyit rohangálni). Az erőd bejáratánál rakd a Dragon Teart a tartókájába, és ezzel megnyílik a kapu. Bent ments állást és lépj be a liftbe. Itt vár téged Lynx, Serge kissé epilepsziásabban kinéző testében.

Dark Serge

HP: 3300
Szféra: Fekete

Nehézség: 2/5
Mit lophatsz: Trashy Tiara, @Rainbow Shell (!)
Stratégia: Szereld fel Lynxre a Black Plate-et, ekkor már sok problémád nem lehet. Ha nálad van a Mastermune (legyen nálad!), akkor nem sok gondod lesz, egészen meglepődsz, hogy mekkorákat ütsz a kis hamison. Ha nincs, akkor viszont eszméletlenül kemény harcra készülj fel. Felkészülésként tonnányi gyógyító varázslat beszerzését tudom javasolni. Néha Dark Serge bevadul, és Conant megszégyenítő sebességgel kezd el vagdalózni (6-7 alkalommal is lesújthat, ami tulajdonképpen biztos halál, még Defend állapotban is). Dark Serge támadási rendszere elég egyszerű, és nem változik: fizikai támadás, FeralCats, fizikai támadás, Volcano, fizikai támadás, ForeverZero, BlackHole. A Volcano-t és a BlackHole-t le lehet csapdázni, ha nincs csapdád, akkor még nehezebb helyzetben vagy.
A harc után menj fel a lifttel (ha még nem vetted fel, itt megszerezheted Draggyt az alsó szinten), szedd fel a cuccokat a ládákból, majd használd az ismerős lila platformot. Fent használd a Dragon Teart, majd nézd végig az eseményeket: a szobrok meséket mondanak az emberek múltjáról, majd Serge újjászületik. Meztelenül. Sajnos így többet láttam belőle, mint amennyit valaha is akartam. Nemsokára felölti a régi ruciját (szerencsére), és megkapja a Tear of Hate párját, a Tear of Love-ot. Steena mesél valami Chrono Crossról, és megvan az új útirányunk is: Dead Sea Ruins.

Előtte még megtehetünk néhány dolgot, ami fontos lehet a későbbiekben. Ha még nem szereztük meg a Masamunét, akkor most hajrá! Mivel visszakaptuk régi karaktereinket is, kezdjük el összeszedni mindenkinek a 7. szintű spec képességét. Megszerezhetjük a ChronoCross varázslatot (titkok), illetve készíthetünk Prism felszerelést is magunknak.
Ha kész vagyunk mindennel, menj a Dead Sea Ruins-hoz, és a program megkér, hogy cserélj lemezt. Végre! A második lemezen már nagyon illik Masamunéval rohangálni, ha nincs meg, vedd úgy, hogy minden szörny nehézségi szintje hárommal nagyobb.

Sea of Eden (Másik Világ) – Időjárőr
Egy igen fura helyre kerültünk, ahol három szigetet kell meglátogatnunk és az azokon levő fura színű Record of Fate-eket megérintenünk. A három sziget neve Past (Atropos), Present (Clotho) és Future (Lachesis). Attól függően, hogy milyen sorrendben tapiztad meg őket, úgy kaphasztsz ellenfelet.

Vita Unus/Dos/Tres

HP: 2500
Szféra: Vörös/Zöld/Kék
Nehézség: 2
Mit lophatsz: HolyHealing, WhiteBrooch
Stratégia: Ha a jelent látogattad meg utóljára, akkor Unus fog jönni, a jövő esetén Dos, a múlt esetén Tres. Ez nem jelent túl sok különbséget, mert minden alak nagyon gyenge, mindegyik a saját szférájából származó középszintű varázslatokat szór, de ezt ki lehet bírni.
Ha legyűrtük, akkor szabad az út a középső városba, menjünk is oda.

Chronopolis – Robotok, akik nem ismerik a három szabályt
Bent hallhatsz egy párbeszédet különféle dolgokról. Ahogy mennél tovább, egy robot zárja el az utat. Aprítsd fel!

Polis Police

HP: 3300
Szféra: Fehér
Nehézség: 2
Mit lophatsz: @Rainbow Shell
Stratégia: Nem túl veszélyes ellenfél, egyedüli meglepetése a Bazooka lehet, mellyel akár 600 fölött is sebezhet. Ez nagyon durvának tűnhet, de ezt ellensúlyozza, hogy nagyon ritkán használja, lehet, hogy nem is fogod látni (na, ekkor örülj). Ha Serge-nek odaadod a White Plate-et, és az összes Revive-t, akkor még könnyebb a csata.
Ha legyőzted, mehetsz tovább (vagy előbb fel is szedheted a Yellow Brooch-t a ládából), és ha elérted a

másik szobát, mássz le a lejáraton. Itt először menj északra, és nyomd meg a villogó gombot. Ezután menj balra, és az ottani gombot is nyomd meg. Ekkor előjön egy robot, akit te irányíthatsz. Vidd el a ládákhoz, de vigyázz, hogy ne sodródj le a platformokról, mert akkor kezdheted elölről. Ha megvannak a felszerelések, menj el a harmadik villogó gombhoz, és a robottal nyomd meg. Hagyd ott a robotot, és menj át az újonnan létrehozott hídon, és mássz fel a létrán.
Ha fent vagy, akkor nyomd meg a gombot, ahol kinyithatod a nagy ajtót (a kapcsolóval próbálkozhatsz). Távozz északra, majd nézz körül. A célod az, hogy a lifttel lejuss az alsó szintre, ehhez azonban több dolgot meg kell tenni. Itt vannak ládák, és ha elmész jobbra, a lépcső alól vedd ki a Forget-Me-Not-Pot nevű kalpagot, és rakd is rá Serge-re. Ezután menj fel a másodikra, menj át a lézereken, a riadóra kijövő robotot verd le, vagy kerüld ki, és menj be a déli szobába. Itt is vannak robotok, de könnyen elmanőverezhetsz köztük, és menj be a nyugati ajtón. Ekkor egy olyan szobába jutsz, ahol a El Nido térképe van a padlón. Itt nyomd meg a gombot, ezzel néhány zárt ajtót nyithatsz ki – meg a liftet teszed működővé. Menj vissza a lézeres szobába, és most északra menj. Itt találhatod meg Grobyc 7. szintű spec képességét egy nagy dobozban. Itt van egy zárt széf, aminek minden játékban más a kódja. Tudom, hogy nagyon sokáig tart, de próbáld végig a 100 lehetséges kombinációt, mert megéri. Egy Recharge varázslat van benne, ezt csak itt szerezheted meg.
Ha minden megvan, menj vissza lifthez és menj fel a harmadikra. Itt először a baloldali szobába kukkants be. Itt szerezhetsz egy újabb @Rainbow Shell-t. A jobboldali szobában a robot egy ládát őriz, amiben egy HellBound varázslat van, nem nagyon éri meg, de nehogy már örüljön az a kis gép, verd le.
A negyediken egy érdekes kísérletet figyelhetsz meg, amiben egy fekete gömb (Time Egg) is részt vesz. A bal oldali ajtó zárva van, ezt úgy tudod kinyitni, hogy lemész az első emeletre, abba a szobába (tulajdonképpen ez egy kikötő), ahol a Save-point van és beszélsz a szellemmel. Ha nyitva van az ajtó, menj be, és egy hatalmas gépterembe jutsz. Itt veheted fel a Card Key-t, ami az alsó szinthez kell, ehhez le kell győznöd a Combotot. Ha megnyomod az itteni gombot, egy furcsa beszélgetést hallasz, amiben Kid is részt vesz.

Chronopolis, B1 Floor – A sorsod a kezedben van

Menj át a hídon, közben egyszer mindenképpen csatáznod kell, elég kemény ellenfelek is lehetnek a robotok, de azért sikerülni fog. A híd végén az ajtó csak DNS-elemzés után enged tovább (itt jöhetsz rá, hogy mire is kellett Lynxnek a tested: a DNS-ed kellett neki, hogy bemehessen az ajtón). Itt bent találod Lynxet, illetve Kid-et. A szinte már szokásos „én vagyok az erősebb, nem győzhetsz Serge!" tartalmú monológ után Lynx felveszi a Sors – FATE – alakját (a Fate tulajdonképpen a Chronopolist irányító számítógép).

FATE

HP: 5000
Szféra: Fekete
Nehézség: 2
Mit lophatsz: Earring of Light
Stratégia: Ha nálad van (és miért ne lenne nálad?) a Black Plate, akkor a harc még könnyebb. FATE taktikája az, hogy 5-től számol visszafelé, minden szám után egy varázslatot ellőve. 5 után egy Diminish-t lő el (csökkenti a varázslatok erejét). 4 után Gravitonne jön, ami nagyon nevetséges. Ezt – háromnál – egy HeatRay követi, ami egy karaktert sebez. 2-nél FreeFall jön, ezt Trap-ozd le, és semmi baj nem lesz belőle. Egynél a leggyengébb fekete varázslatot, GravityBlow-t lő el. Ha ha ha, ijesztő! 0-nál jön a DarkEnergy, ami 250-300 körül sebzi az összes karakteredet. Ekkor már olyan erős vagy, hogy még ez sem olyan súlyos. Főleg, ha Serge egy HolyHealing-gel válaszol, mert ő újrakezdi a számolást, te meg folytatod a csépelést. Persze ha nincs Masamunéd, akkor akár háromszor is végigszámolhat, ez már káros lehet.
A harcot egy hosszú – ám ezúttal cseppet sem unalmas – párbeszéd követi, amelyben feltűnik Harle is, Kid pedig bekapcsol egy hatalmas berendezést, majd elájul. Később Harle távozik, róla többek között kiderül, hogy ő a titkos, hetedik Sárkányisten. Ezt követően láthatjuk a játék – szerintem – legjobb videóját, melybe a sárkányok összeolvadnak, létrehozva egy nagyon erős Sárkány-entitást, és megidéznek egy lebegő tornyot a Sky Dragon Isle környékén. Ide valahogyan fel kellene repülni...
Ha még nem tetted meg, most szedd fel a Chrono Crosst, mentsd meg Kidet, vegyél fel minden felvehető karaktert, illetve szerezd meg nekik a spec képességeket. Ezek egy részét ezután már nem tudod megcsinálni, úgyhogy szakíts erre időt!

El Nido Triangle (Másik Világ) – Roswell a víz alatt
Menj a kövek alkotta háromszögbe, és menj le a víz alá! Mindenképpen vidd magaddal Starkyt, és rengeteg vörös varázslatot. Starky nem olyan fontos, de ha nem hozod, akkor majd vissza kell menni érte, ami időpocsékolás lenne – ha még nem szerezted meg, itt az ideje. A víz alatt szedd fel a ládák tartalmát, ha akarod verd le a halakat (rengeteg HealAll-t tudsz így szerezni), majd menj le az alsó szintre. Itt találsz egy UFO-t, amit egy hatalmas medúza őriz. Nosza, szaggassuk szét!

Royal Jelly

HP: 2500
Szféra: Kék
Nehézség: 1
Mit lophatsz: Earring of Light, Magic Ring
Stratégia: Ez az egyetlen olyan csata, ahol nem számít, hogy megszerezted-e a Masamunét, mert nem lesz rá szükséged. Arra hamar rájössz, hogy a fizikai támadások egész pontosan nullát sebeznek a medúzába, tehát valami mással kellene próbálkozni. A megoldás: vörös varázslatok. A Royal Jelly-t semmi más nem sebzi, ő viszont nem üt nagyokat. A harc innentől kezdve nagyon egyszerű: pusztítsd el Inferno-val, MagmaBurst-tel.

Most már be tudsz menni az űrhajóba, hiszen Starky ki tudja nyitni az ajtót. Kiderül, hogy az űrhajó miatt nem volt szükség légzőkészülékre, akkor már csak arra vagyok kiváncsi, hogy a levegőburokban hogy úsztak a halak...Starky-nak van Antigravitációs készüléke, csak az a baj, hogy le van merülve, fel kellene tölteni. Nosza, irány Chronopolis, ahol Starky felszereli a csónak alá a szerkezetet, és megnézhetünk egy fantasztikus videót a repülő bárkáról (nem tudom, hogy egy vitorlásnak milyenek az aerodinamikai mutatói, de szerintem nem repülne ilyen gyorsan).

Terra Tower – A hat főszörny
Néhány dolog a hat szín megtestesítőiről:
- Mindegyiknek megvan az adott szín legerősebb varázslata, az Omega (a Pyrotornak például OmegaRed), ezek elég nagyot tudnak sebezni.
- Ezektől az ellenfelektől lehet elcsapdázni az adott szín hetedik szintű idézővarázslatát, ami nagyon hasznos.
- A fekete és a fehér kivételével, halálukkor mindegyiktől kapunk egy Field varázslatot (az Aquatortól például BlueField-et), ami a Shiny tárgyak gyűjtögetésénél jöhet jól.

Ha bemegyünk az épületbe, rögvest találkozunk is az első tojás alakú őrrel.

Terrator

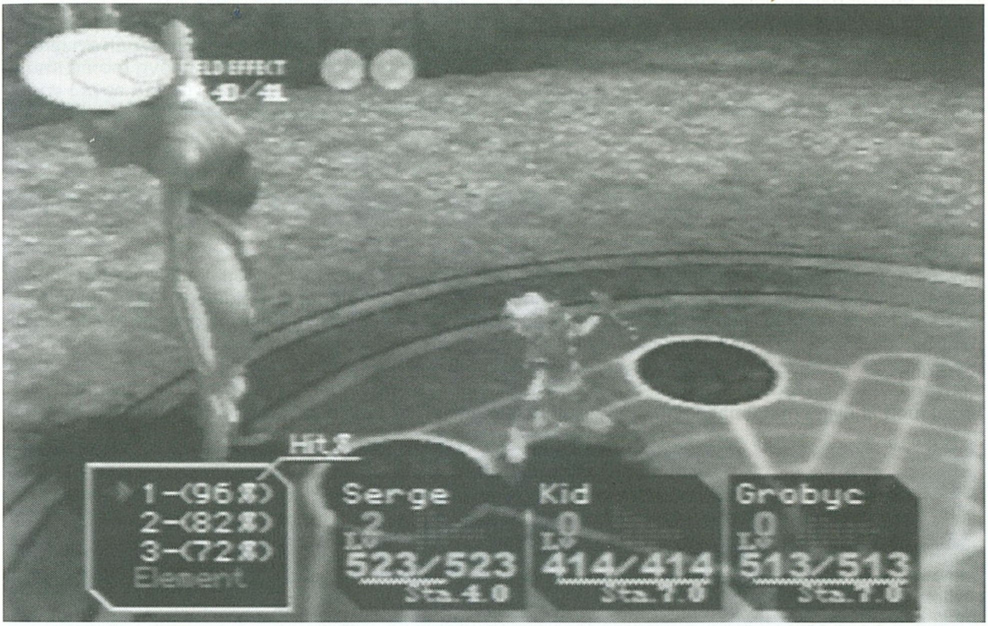
HP: 3000
Szféra: Sárga
Nehézség: 2
Mit lophatsz: Yellow Brooch, Earth Charm
Stratégia: Ő az egyik legnehezebb ellenfél, de még így is pite lesz. Az egyetlen erős támadása az OmegaYellow, és még ezt is ki lehet bírni. Használj Trap varázslatokat: Earthquake, Golem. Amikor elvarázsol egy YellowField-et, akkor jön a Golem, akkor még van időd a csapda ellövésére.

A harc után irány a főszoba. Itt döntsd le az obeliszket (Obelix?) és menj át, majd távozz lefelé, egészen a lépcső aljáig. Alul menj balra a korláthoz tapadva, hogy a víz ne mosson le. Itt nem térek ki minden ládára, mert nagyon sok van, kavarogj értük te! Mássz le az indán, és menj dél felé. Itt fel tudsz kapaszkodni a fára, és el tudsz menni nyugatra. Itt kövesd az utat, egész addig, amíg le nem zuhansz. A landolás után egy ezoterikus élményben lesz részed, egy hatalmas fej kezd el hozzád beszélni.

Ezután menj felfelé, és mássz felfelé. Egy idő után találsz egy jobbravezető ajtót, itt juthatsz el egy ládához. Folytasd utad felfelé, amíg el nem érsz egy területre, ahol a két pont között a legnagyobb távolság az, amit be kell járnod. Ekkor felérsz oda, ahol ledöntötted az oszlopot, most lehetőséged lesz további tombolásra is. Nemsokára elérsz a piros tojáshoz, akivel szintén harcolnod kell.

Pyrotor

HP: 3200
Szféra: Vörös
Nehézség: 1
Mit lophatsz: Red Brooch, Flame Charm
Stratégia: Legerősebb varázslatai: OmegaRed (hmmm...ismerős), Volcano, RedWolf. Utóbbi kettőt el is tudod csórni tőle. A Masamunéval Serge két kör alatt le tudja verni (ha használod a FlyingArrow-t, és a Dash&Slasht).



Innen menj északra, mindig csak északra. Itt mássz meg pár létrát, hogy eljuss ládákhoz, amikben találhatsz nagyon jó cuccokat (Spectral Glove). A következő képernyőn rohanj át (azért kitérőt tegyél a ládák felé), és így eljuthatsz egy tudathasadásos élményig: a híd ugyanolyan, mint amelyik a Viper Manorban van. Ezt igazából nem nagyon értettem meg, hogy miért olyan, de biztos van valami logikus oka. Itt találkozhatsz a Prophettel, aki nagyon érdekes dolgokat mesél (az emeleten egy még érdekesebb BlackHole van). Menjünk ki az újonnan megnyílt kapun, előttünk egy híd és rengeteg kristály. A kristályokkal ne törődjünk, a hídon vágjunk át. Itt találkozhatunk a harmadik őrrel, most a Zölddel.

Anemotor

HP: 3400
Szféra: Zöld
Nehézség: 2
Mit lophatsz: Green Brooch, Forest Charm
Stratégia: Használj Trap varázslatokat, mert jöhet Carnivore, és Sonja. Az OmegaGreen nem sebez túl sokat, nem lehet vele sok gondod. Néha rájön a gyógyászat, mert bekap pár Table-tát (egyszer 6-ot evett meg egymás után).
Ha kész vagy, használd a lila platformot, majd ments állást! Innen vagy menj balra, vagy jobbra. Először én balra mentem és kikerülve a kis szörnyeket, használva a teleportot el is jutottam a fekete őrhöz.

Gravitor

HP: 3600
Szféra: Fekete
Nehézség: 1
Mit lophatsz: Daemon Charm
Stratégia: Ezt add össze: a Fekete ős szférája fekete, Serge szférája fehér. Ebből az következik, hogy két körig sem tart a csata, Serge egyszerűen felszeleteli. Sajnos tőle nem tudtam elvenni az idéző varázslatát, mert mindig hamar meghalt.
A harc után láthatod, hogy a nagy ajtót védő varázslat egyik része elenyészik. Menj vissza a Savepointhoz és most menj jobbra. Itt szinte minden ugyanolyan, mint a baloldalon, csak a szél fúj. Ez persze nem egy nagy baj, csak úgy megemlítettem, mint háttérinformációt. A teleportot használva szembeszállhatunk az utolsó előtti őrrel.

Luxator

HP: 3600
Szféra: Fehér
Nehézség: 2
Mit lophatsz: Angel Charm
Stratégia: Lopd el az Unicorn nevű idézővarázst, mert nagyon jól néz ki. Gyakorlati haszna nem sok lesz, mert Serge már erősebb, mint egy birodalmi rohamosztag. Itt jöhet jól például Grobyc, aki a Spectral Glove-val felszerelve egész jókat üthet az ellentétes színű lényre (már majdnem feleakkorákat, mint Serge). Néha használ HolyLightot és Ultranovát, ezeket már csak azért is csaklizd el tőle, hogy megmutasd neki, hogy ki a legény a gáton.

Ezzel meg is nyílt a hatalmas kapu, irányuljuk befelé. Itt van az utolsó színes ellenfél, a kék őr.

Aquator

HP: 3400
Szféra: Kék
Nehézség: 1
Mit lophatsz: Blue Brooch, Sea Charm
Stratégia: Ez az egyik leggyengébb őr, a legerősebb varázslata – az OmegaBlue mellett – az Iceberg és a FrogPrince. Nekem nem élt eddig...Mondtam már, hogy Serge milyen erős lett?

Terra Tower – Sárkányistenek? Milyen Sárkányistenek?
Menjünk fel a torony tetejére, ahol a Frozen Flame is van. Mielőtt emgérintenénk, megjelenik az egyesült Sárkányisten (valahol ott bent van Harle is).

Time Devourer (Fused Dragon)

HP: Sok
Szféra: változó
Nehézség: 2
Mit lophatsz: Sok minden
Stratégia: A fent látható információhalmazban remélem ki tudsz majd igazodni. Az igazság az, hogy fehér jelleműként kezdi, és később színt felvesz. Lássuk sorban az alakjait, és zárójelben a használt varázslatokat: fehér (MeteorShower, nagyon ritkán OmegaWhite), sárga (Eartquake, ElectroBolt, – hahaha – OmegaYellow), vörös (Fireball – komolyan mondom nevetséges! Ez az utolsó előtti ellenség, és Fireballt használ! – Inferno, MagmaBurst, én nem kaptam tőle egyszer sem OmegaRedet, de gondolom tudja azt is), zöld (AeroBlaster, OmegaGreen, BushBasher – ehhez is gratulálok! – Carnivore, Tornado), kék (IceBlast, IceLance, Deluge, OmegaBlue), fekete (HellSoul, FreeFall, BlackHole – utóbbit

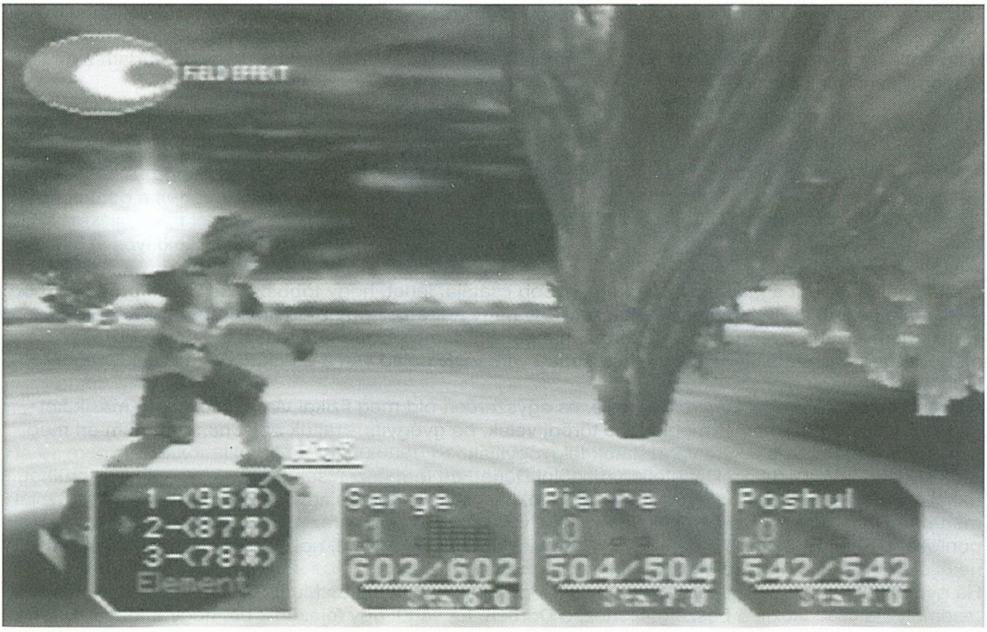
azért csapdázzuk el, elég megrázó tud lenni – OmegaBlack, bár ezt csak egyszer kaptam), fehér – igen, újra fehérré változik (OmegaWhite, UltraNova – tam, tam, kicsi Trap, lopd el ezt nekem!). Elvileg innen lehetne megtudni, hogy milyen sorrendben kell használni a ChronoCross-os jó megnyeréshez a varázslatokat, de ez nekem kicsit (?) erőltetett.
A harc után egy újabb Terra Tower épül a régi helyén, mi meg megkapjuk a Time Egg nevű tárgyat, aminek a segítségével megküzdhetünk magával Lavos-szal.Az új toronyba nem tudtam visszajutni (a japán verzióban kiírta a torony nevét a progi, ha mellémentél, az angolban ez nincs benne), pletykákat hallottam, miszerint valahol meg lehet találni Harle-t, aki vissza tud minket juttatni. Ezt én sehol nem láttam pontosítva (pl hol van Harle), úgyhogy szerintem ez nem igaz. Én legalábbis mindkét világban mindent végigjártam, de nem leltem meg.

Opassa Beach (Otthoni Világ) – A legeslegeslegutolsó ütközet
Menjünk vissza a strandra, ahol minden kezdődött, fejeződjék is be ugyanitt minden. A dimenziórés körül három gyerek van, akik megdöbbentő dolgokat mondanak (pl apánk, Wazuki maga Lynx, meg hogy Lavos Kid egy Schala nevű hercegnő gyerekének klónja). Ez kicsit későn jött, és szinte hidegzuhanyként ért – valahogy másként kellett volna ezt megoldani. Mindenesetre egy mentés után használjuk a Time Egg-et a lilás fényen...

Lavos

HP: 9999
Szféra: Fehér
Nehézség: 2
Mit lophatsz: Nostrum
Stratégia: A fejlesztők szerint ez lett volna a leghosszabb, legkeményebb (komolyan, mint egy pornófilm...!) csata a játékban, de nagyon könnyűre sikeredett. Itt ugye két lehetőségünk van, vagy egyszerűen elpusztítjuk Lavost, vagy megjavítjuk az időt – kiszabadítjuk Schala-t (tulajdonképpen Kid anyja) a fogságából.

Grath



Chrono Cross titkok

Janice megszerzése könnyedén

Ha megszerezzük a Forget-Me-Not-Pot nevű tárgyat (Chronopolisban van, a végigjátszásban kitértem rá) és felszereljük azt egy karakterre, akkor az nemcsak Sprigg 5. szintű speciális képességénél fontos, hanem amikor egy szörnyet megszerzünk (ehhez ugye az kell, hogy a Forget-Me-Not-Pot-ot viselő karakter adja a végső csapást egy szörnynek), akkor az használható lesz a Janice által irányított szörnyek ellen is. Chronopolisban 4-5 szörny is megszerezhető így; ezekkel a robotokkal pedig már semmi gondot nem fog okozni a gyenge szörnyek leverése.

A Mastermune megszerzése

Ez a küldetés nem létfontosságú, viszont alaposan megkönnyíti a játék hátralevő részét, ugyanis ezzel felszerelkezve Serge gyenge támadása is 100 felett sebez, az erőssel pedig ütöttem már 1000 felett is (oké, ez csak kétszer fordult elő, de hidd el, nagyon jó érzés volt).
A mellék-küldetést akkor érdemes végrehajtani, amikor már nálunk van a hat relikvia, amit a sárkányoktól szedtünk el, de az is jó, ha közvetlenül a második lemez elején csinálod meg. Azért hasznosabb, ha a relikviák megszerzése után csinálod, mert a következő csata (Dark Serge ellen) enélkül nagyon nehéz lenne, előtte pedig azért nem érdemes, mert nem lenne hozzá erőd.

Bármelyik eset áll fenn, a következőket kell csinálnod:
Rakd be a csapatba Karsh-ot, hajózz az Isle of the Damned-re (Másik Világ), menj el a hegy csúcsára, ahol már voltál és nagy meglepetésedre találkozol Solttal és Pepperrel, akik megvádolják Karshot, hogy megölte Dariot. Karsh nem hajlandó elmondani, hogy mi történt akkor, amikor Darioval megtalálták a Masamunét (de például megtudjuk, hogy Glennek miért olyan fontos a Bellyflower virág), csak annyit mond, hogy nem ő ölte meg, de Solték nem hisznek neki, és megtámadnak minket.
Ha legyőzted őket bocsánatot kérnek Karshtól és kapsz tőlük egy tárgyat, ami nem más, mint a Memento Pendant. Ezután távozz a szigetről, és ha nagyon figyelsz, akkor észrevehetsz egy változást a világtérképen: a Mount Pyre-tól északra levő kis szigetről füst száll fel. Ha benézel ide, egy kis kunyhót találsz, ahol Solt, Pepper és még két fickó (oké, az egyik egy nagyfülű izé) lézeng. Itt nem tudsz mást tenni a beszélgetésen kívül és semmi életbevágót nem tudhatsz meg. Ezután menj át az Otthoni Világba, tedd be Riddelt a csapatba, és keresd meg a szigetet, ahol az előbb voltál, menj be a kunyhóba, beszélj az ismerős fickóval, és kiderül róla, hogy ő a halottnak hitt Dario. Sajnos semmire nem emlékszik, de amikor megérinti a Masamunét, akkor még Riddel és a Memento Pendant sem tudja megállítani; ránk támad.

Dario

HP: 3500
Szféra: Fekete
Nehézség: 5
Mit lophatsz: Nostrum
Stratégia: Ez viszont a játék egyik legkeményebb csatája, lehet, hogy többször kell majd próbálkoznod vele, amíg sikerül észhez téríteni Dariót. Ami egy nagy hátrány, hogy Riddelnek muszáj a csapatban lennie, nem mintha gyenge karakter lenne, hanem azért, mert Dario támadásai majdnem biztosan megölik még a csata elején. Itt két lehetőséged van, vagy nálad van a Black Plate (a Black Dragontól lophattad el), vagy nincs.
Ha van, akkor szereld fel Lynxre/Serge-re, és egyszerűen öld meg fizikai támadásokkal (a másik két karakter valószínűleg hamar meghal, ne törődj velük, ne gyógyíts – rajtuk azért ne, mert nem éri meg, Lynxet/Serge-t pedig a fekete varázslatok felgyógyítják.
A második helyzetben közel lehetetlen megölni Dariot, de természetesen ha türelmes vagy, sikerülhet. Ekkor mindenkit pakolj meg gyógyító varázslatokkal és vörös varázslatokkal. Azért jó a vörös varázslat, mert arra Dario egy nem sebző kék varázslattal válaszol. Ha nem varázsolsz (mert például varázslatpontokat gyűjtesz), akkor mindenképpen add ki a Defend parancsot, hogy Dario esetleges támadása ne öljön meg. Így a harc sokáig fog tartani, de megéri.
Ha győzöl, akkor meghallgathatsz egy érdekes párbeszédet Masa és Mune között, majd egy harmadik „személy" is csatlakozik a beszélgetéshez, ő Doreen. Ez végül úgy fejeződik be, hogy a Masamune

nevet változtat, Mastermune néven elfogad téged mesterének, és az alapfegyvered, a Sea Swallow helyére kerül a fegyver-listán.

Kid megmentése

Ez a küldetés azért fontos, hogy a jó befejezést lásd az utolsó főellenség leölése után. Ehhez azonban – mint azt később látni is fogod – szükség van a Mastermunéra, tehát azt a küldetést is végre kell hajtanod. Amikor Serge visszanyerte a testét, Kid nem lett választható karakter, és később, Chronopolisban meg is tudod, hogy miért: Lynx (aki ugye maga FATE, vagyis a végzet) egy varázslattal visszaküldte a Kidet a múltba.
Miután végeztél FATE-tel, menj a Másik Világra, Hermit's Hideaway-ra, és szólítsd meg a kómában levő Kidet. Ekkor Masa, Mune és Doreen megegyeznek abban, hogy visszaküldenek téged Kid múltjába, hogy ott segíts neki. Ekkor odakerülsz az égő házba, amiről korábban láttál egy videót. Itt az lesz a felalatod, hogy megmentsed Kidet. Ehhez meg kell találnod az Ice Gunt. Itt van néhány láda, találhatsz egy Rainbow Shellt, egy Stardust Cape-t és néhány varázslatot is. Az itteni ellenfeleid Lava Boy-ok lesznek, ha felraksz egy Red Plate-et Serge-re, akkor meg sem sebezhetnek.
Abban a szobában, ahová kerülsz, van egy fémes színű oszlop, amitől megkaphatod Kid 7. szintű speciális képességét (a kód: L1, ?, R1, ?). Ezután menj a következő szobába, majd a bal oldali lépcsőn fel. Itt hátul a falon van az Ice Gun. Amikor felveszed, az egyik karaktered visszakerül az igazi világba, mert a Mastermune nem bírja energiával. Ezután menj fel a jobboldali lépcsőn, nyisd fel a járat tetejét a szoba hátulsó részén, menj le, és bekerülsz egy lángoló szobába. Itt eltűnik a második karakter is, és egyedül kell továbbmenned. Ahol a tűz miatt nem mehetsz tovább, használd az Ice Gunt, és menj tovább. Itt találod Kidet és néhány ismerőst: Lynxet és Harlét. Ezután Kid csatlakozik hozzád.

A Chrono Cross megszerzése

A teljes siker, a jó megnyerés érdekében szükséges ez a küldetésnek alig nevezhető cselekedet: vedd be a csapatba Steenát, utána az Otthoni Világban menj a Divine Dragon Falls-hoz, menj be a barlangba, és annak is a nyugati részébe. A Barlang végében a két tartó egyikére rakd a Tear of Hate-et, a másikra pedig a Tear of Love-ot. Ekkor Serge megkapja a Chrono Crosst. Egyébként ezt FATE halála után bármikor megteheted.

A „rossz" megnyerés

Győzd le Lavost, a Time Devourert, egyszerűen, varázslatokkal, idézésekkel és fizikai támadásokkal. Ekkor Schala is meghal, tehát nem sikerült mindent megtenned. Akkor is ezt a megnyerést kapod, ha ugyan a Chrono Crosst rendeltetésszerűen használod, de Kidet nem mentetted meg.

A jó megnyerés

Ahhoz, hogy ezt kapd (és ezzel együtt jópár videót, amit vétek lenne kihagyni) egy fura stratégiát kell használnod (természetesen az is kell hozzá, hogy Kidet mentsd meg az égő házból). Ha Serge-nek odaadtad a Chrono Crosst, akkor biztos észrevetted, hogy csaták közben, varázslatok után kis karikák jelennek meg a képernyő felső részén. Ezekből a karikákból maximum hét lehet és olyan színűek, amilyen varázslat miatt jelentek meg. Ezt itt Lavosnál használhatod ki. Használj úgy varázslatokat, hogy a karikák így következzenek egymás után:

- Sárga
- Vörös
- Zöld
- Kék
- Fekete
- Fehér
- Chrono Cross

Ha ez megvan, akkor sikerült megmentened Schalát. Ez természetesen nem könnyű feladat, mert Lavos is gyakran varázsol, és elrontja a sorrendet. Úgy könnyítheted meg a dolgot, hogy minden karakternek feltöltöd az első-második-harmadik szintű varázslat-helyeit mindenféle színű varázslatokkal. Mivel Lavos soha nem támad, ezért adj a karaktereidre Blue, Green és Yellow Plate-et, valamint stamina-növelő cuccokat. Ez nagyon idegesítő harc lesz, nekem csak a 4. kísérletre sikerült megcsinálni, addig Lavos mindig elrontotta a sorrendet, és vagy a sárga varázslat fogyott el (ugye abból kell a legtöbb, mert ha Lavos belerondít a színekbe, akkor azzal kell újrakezdeni), vagy maga az ellenség purcant ki túl hamar.

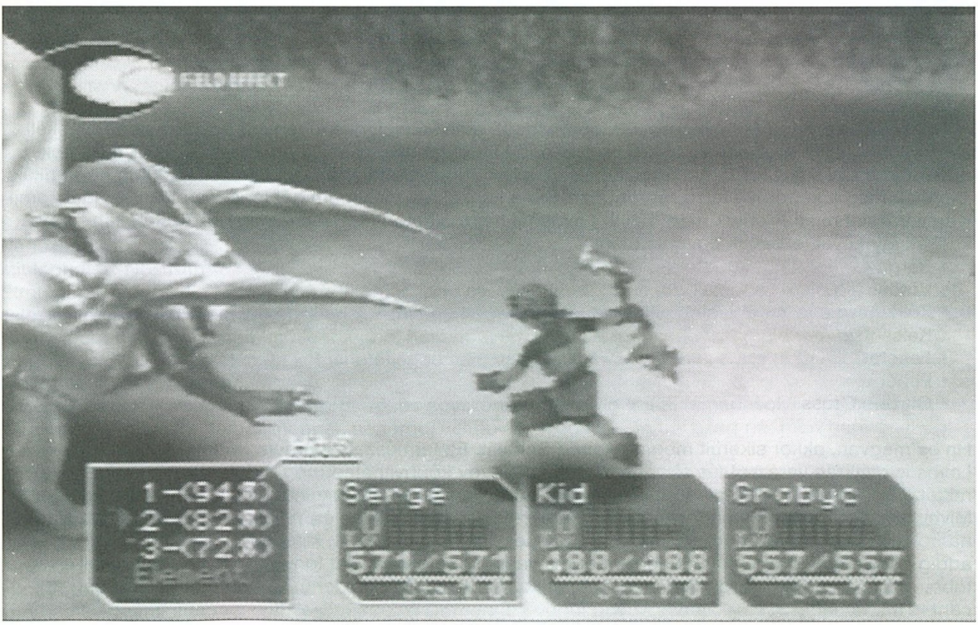
Criosphinx

Ez a Chrono Cross Omega/Ruby weaponja, egy szinte legyőzhetetlen ellenfél. Ha a második lemezen elmegyünk a Másik Világ Earth Dragon Island-jéra, és megkeressük azt a helyet, ahol a Yellow Dragon volt akkor találkozhatunk vele. Amikor először megtámadod, nem nagyon fogsz törődni a félig latin nyelvű mondandójával, és a szokásos startégiát alkalmazod, azaz, a „bumm a fejbe" taktikát. Nos, amikor visszatöltötted az állást (vajon miért nem bírtak ki a karaktereid 700 HP veszteséget?) elkezded olvasni, hogy mit hablatyol. Ha hallottál már a szfinxekről, tudhatod, hogy a legenda szerint fejtörőkkel szórakoztatják a jónépet, amit muszáj megoldani, hacsak nem akarja szegény áldozat vacsoraként végezni. Nos, itt is ez a helyzet, amikor mond egy fejtörőt, használj ellene varázslatokat, egy meghatározott sorrendben. Ismerős? A sorrend is az lesz: sárga, vörös, zöld, kék, fekete és végül fehér. Ha sikerült, akkor...
Nos, akkor egy nagyot koppansz, mert semmit nem kaptál cserébe, a szfinx otthagyott téged a barlang sötétjében, töprenghetsz, hogy mi is történt.

A megoldás az, hogy miután ezt megtetted játszd végig a játékot és amikor a New Game+ opcióban újra eljutsz ide (alig 10-15 óra múlva), öld meg!

Criosphinx

HP: 13000 (!!!)
Szféra: Sárga
Nehézség: 6
Mit lophatsz: Rainbow Shell (!)
Stratégia: Legyen nálad Yellow Plate. Ha nincs, akkor nem tudod legyőzni. Ha van, akkor is kétséges, mert a társaid igen hamar meghalnak (még 999 HP-t is könnyedén lever rólad...), Serge meg csak abban reménykedhet, hogy nem a fizikai támadását fogja használni. Ha mégis sikerül legyőzni, akkor örülhetsz mert egy SunGlasses nevű tárgyhoz jutottál, ami igen hasznos. Bár nem jelzi ki a program, hogy mit csinál, azért bátran rakd rá valakire...



New Game+ dolgok

Ha végigvitted a játékot, a stáblista után felajánlja a játék, hogy ments egyet. Természetesen tegyél így, majd töltsd be ezt az állást, és indítsd el a New Game+ opciót. Ekkor tulajdonképpen újrakezded a játékot, de nagyon sok dolog más, mint első alkalommal.

1. A karakterek statisztikái és felszerelései (az Mastermune és az Einlanzer nem) megmaradnak, az összes varázslattal együtt (iletve az idézések és a Chrono Cross eltűnik). Vigyázz, mert azok a dolgok (fegyverek, páncélok és varázslatok) amik nem a befejezéskori aktív csapattagokra vannak felszerelve. A Key Itemek is eltűnnek (egyedül a Time Egg marad meg) de kapsz két újat a Time Shiftert és a Relief Charmot.
2. A Time Shifterrel lassíthatod (L2 – a harci jeleneteket lelassíthatod, illetve a Viper Manorban lehetséges lesz a 100 sárkány megetetése – bár persze most már nem éri meg, hiszen egy Iron Vestet kapsz érte cserébe...) vagy gyorsíthatod (R2 – ettől felgyorsul a játék minden része, a csatákat felgyorsítva sokkal gyorsabban végezhetsz a játékkal) az időt.
3. A Relief Charm arra jó, hogy Serge-t is le tudjuk váltani. Bár a térképen és az épületekben továbbra is ő lesz elöl, a harcban a választott karakter veszi át a helyét. Ez egy kicsit felesleges szerintem, egyrészt mert Serge/Lynx a legerősebb karakter a játékban, másrészt meg az így kidolgozható stratégiákra nem nagyon lesz szükség, mert minden szörnynél nagyságrendekkel erősebb leszel. Egy dolog van, ami miatt érdekes, ha a Viper Manorban Serge helyére berakod Kidet, és utána nem veszed ki, akkor Kid is részt vesz a csatákban, miközben ugye ott fekszik Guldove-ban.
4. A Time Egg ugyanarra jó, megküzdhetsz Lavossal a játék során bármikor. És hogy ezzel mit érsz el? A játéknak nemcsak kétféle vége lehet, hanem sok. A pontos számot a készítőkön kívül senki nem tudja. Én 5-öt találtam meg és még hatot találtam a neten.
5. Összegyűjtheted mind a 44 (Lynx és Serge nem lehetnek együtt elérhetőek - érthető okokból) karaktert. Ahhoz, hogy ezt megtedd, játszd végig a játékot, amíg Sprigg dimenziójából (Temporal Vortex) visszatérsz az igazi világba. A Hydra Marshból menj vissza az ő síkjára (használd az Astral Amulet-et az ottani dimenzió-résen). Amikor visszakerülsz, megkapod az összes karaktert az előző mentett állásokból. Ahhoz, hogy az összes karaktert megszerezd, 3-szor kell végigvinned a játékot, hiszen Pierre, Guile és Niki közül csak egyet vehetsz fel egy játék alatt.
6. A Bend of Time nyitva van! Bent egy nagy polipszerű lény van, akinek feladatát kell megoldanod: fuss háromszor körbe az óra járásával megegyező irányban. Ekkor következik egy csata a Chrono Triggerből ismerős szereplőkkel.

The Mystical Knights – Flea, Ozzie és Slash

HP:	Flea – 1200	Ozzie – 2000	Slash – 1400
Szféra:	Flea – Vörös	Ozzie – Zöld	Slash - Kék
Nehézség: 5			
Mit lophatsz:	Flea – Flea's Vest	Ozzie – Ozzie's Pants	Slash – Slasher

Stratégia: Ez elég nehéz lesz. Ha van nálad Red Brooch, akkor azt rakd fel a karaktereidre, mert ha kapsz berserkert, akkor a saját embereid kiirtják egymást. Ozzienak van egy igen erős varázslata, a MaxDefense, amitől nem tudod őket megsebezni, se fegyverrel, se varázslattal. Ezután általában Flea mindenkit berserkerré változtat, ezért jön jól a Red Brooch és az Ointment. Először Ozziet szedd le, utána Fleát és végül Slash-t. Ha Spriggel ölöd meg őket, akkor később fel tudja venni az ő alakjukat (a Slash forma szükséges a Z-Slash tripla kombóhoz). Ugyan csillagot nem kapsz a csatáért, de azért így írtam le, mert nem egy könnyű mulatság.

Nem tudom észrevetted-e a nevüket, egész kis rockegyüttes...
Slash A Guns 'n' Roses gitárosa volt
Ozzie Ozzy Osbourne a Black Sabbath énekese volt
Flea A Faith no More gitárosa volt

Ezután a polip rejtvényét kell megoldanod, ki kell találnod, hogy melyik számra gondolt, ennyi kört kell futnod körülötte. Ha eltaláltad (ugye mentettél?) akkor megkapod a Dreamer's Sarong nevű tárgyat, ami nagyon hasznos főellenségek ellen, illetve ha Prism fegyvereket akarsz gyártani.

7. A Prism-fegyverekről már többször volt szó. A Prism felszerelések nagyon erősek, a kő/gránit cuccok utáni következő lépcsőfokot jelentik, de nagyon nehéz szerezni belőlük. A játékban találhatunk néhány ilyen felszerelést (Beta Carotine, Spectra Glove), de páncélt és sisakot, valamint más fegyvereket nekünk kell belőle összekovácsolni.
Először is a csapatban kell lennie Zappának, majd Nikki koncertje és Marbule felszabadítása után gyere vissza abba a medencébe, ahol a Black Dragon aludt, beszélj a fekete ruhás fickóval, és vedd meg tőle a Master Hammert. Ezután menj át a Másik Világba, és mutasd meg az ottani Zappának a fegyvert (Zappa legyen a csapat élén). Ekkor kapod meg a lehetőséget, hogy Prism-felszerelést készíts. Ehhez azonban olyan dolgok kellenek, amikről még valószínűleg nem hallottál: Rainbow Shell, valamint egy csomó csillogó tárgy (Shiny Leaf, Shiny Dew, Shiny Sand, Shiny Amber, Shiny Salt, Shiny Soot).
Rainbow Shell-t ládákban találhatsz, a Criosphinx-től lophatsz, de nem fogsz túl sokat találni. A New Game+ játék közepe felé körülbelül 15-20 lesz a birtokodban.
Shiny cuccokhoz úgy juthatsz, ha idéző varázslattal ölsz meg ellenfeleket.

Shiny Sand – Sárga idéző varázslattal megölt ellenfelekért kapsz
Shiny Amber – Vörös idéző varázslattal megölt ellenfelekért kapsz
Shiny Leaf – Zöld idéző varázslattal megölt ellenfelekért kapsz
Sniny Dew – Kék idéző varázslattal megölt ellenfelekért kapsz
Shiny Soot – Fekete idéző varázslattal megölt ellenfelekért kapsz
Shiny Salt – Fehér idéző varázslattal megölt ellenfelekért kapsz

Ezek után a startégia egyértelmű: szerezd meg a Dreamer's Sarongot (lásd fent), rakd fel egy karakterre, majd annak a karakternek adj idéző varázslatot. Az első négy féle Shiny anyagot könnyű lesz megszerezni, mert minden bizonnyal van a megfelelő Field varázslatból, amivel a kívánt színre tudod változtatni a csatamezőt, ezután egyből jöhet az idézés (hiszen van 8 varázspontod a sarong miatt). Ehhez válassz gyenge ellenfeleket, és tovább könnyítheted a dolgokat, ha további Dreamer cuccokat raksz arra az emberre, aki majd a Field varázslatot fogja ellőni.
Az utolsó két Shiny cucc már nehezebb lesz, mert nincs WhiteField és BlackField varázslat a játékban (még Gameshark kóddal sem tudsz csinálni, mert egyszerűen nincs ilyen). Ehhez jobban fel kell készülni. Arra a karakterre, akinél az idéző varázslat van, rakd fel a Sarongot, a másik két karaktert pedig pakold meg Stamina és Dremer felszereléssel, és rakj első szintű varázslat-helyeire nem sebző fekete vagy fehér varázslatokat. Ezután gyorsan borítsd be fekete vagy fehér kis varázslatokkal a csatamezőt, és utána jöhet az idézés. Ezeket a csatákat ismételd, amíg kedved tartja, és utána szerelkezz fel Prism Mailokkal, és más, tápos cuccokkal.

8. Befejezések. A játéknak nagyon sokféle befejezése van, és mindet érdemes megnézni, nagyon jól vannak „megkoreografálva", próbáld ki. Ráadásul senki nem tudja, hogy igazából mennyiféle befejezése van a játéknak, te is találhatsz újakat azokon kívül, amikről én tudok. Az első kettőt még a normális játékból is elérheted. A leírásoknál csak nagyon kevés dolgot írok le, mert ezeket mindenkinek látnia kell...

-1-

A rossz befejezés, egyszerűen öld meg a játék végén Lavost, vagy használd fel a Chrono Crosst, de ne mentsd meg Kidet. Részletesebben lásd feljebb.

-2-

A jó befejezés, mentsd meg Kidet és a Chrono Crossal öld meg Lavost.

-3-

Rögtön a játék elején, miután Serge felkelt menj ki a városból (ne beszélj Leenával, senkivel) és öld meg Lavost.
• Viper Manorban láthatod a játék készítőit.

-4-

Öld meg Lavost, miután átkerültél a másik világba.
• Serge családot alapított Leenával, Kid pedig elveszi Lynxtől a Frozen Flame-et, és General Kid lesz belőle.

-5-

Öld meg Lavost, mielőtt megmented Kidet a Hydra Humourral.

- Leena és Lisa sietnek a Magical Dreamers koncertre, ahol Nikkivel együtt fellép Serge, Kid és Razzly is! Később feltűnik Lynx is.

-6-

Még Lynx-szé változás előtt öld meg Lavost, de úgy, hogy Nikki ne legyen a csapatban.

- Ez egy eléggé fura befejezés, Pierre-rel, Solttal és Pepporral, később még Serge is megjelenik.

-7-

Akkor öld meg Lavost, amikor visszakerülsz a Temporal Vortexből.

- Harle és Lynx Marbuleban vannak, ahol a félemberek felkérik Lynxet, hogy legyen a falu vezetője. Később látjuk Radiust, Fargot és Zappát, amint be akarnak jutni a Dead Sea-be, de megérkezik Kid és Dark Serge.

-8-

Közvetlenül Riddel megmentése után öld meg Lavost, amikor Harle még a csapatban van.

- Ez az első befejezés, amiről nem mondok semmit, mert annyira fantasztikus, hogy ezt mindenkinek látnia kell.

-9-

Harle távozása és FATE megölése között öld meg Lavost.

- Harle és Kid egymással harcolnak, a Record of Fate-ek átváltoznak feketére, Dark Serge megszerzi a Frozen Flame-et Chronopolisban, és átalakul FATE-té (ez fura, eddig is ő volt FATE...)

-10-

Harle távozása és FATE megölése között öld meg Lavost, de úgy, hogy a Mastermune már nálad van

- Ez a második befejezés, amit mindenképpen nézzetek meg.

-11-

Miután Serge visszanyerte testét, de még nem küzdött meg a Dragon Goddal, öld meg Lavost.

- Ez a leghatásosabb, leglenyűgözőbb befejezés, úgyhogy hallgatok, mint a sír...



Dreamcast cheatek A-tól Z-ig

Aerowings

Bonusz küldetés
Sikeresen teljesítsük a Sky Mission Attack 1-7 küldetéseket, s úgy nyílik meg a Sky Mission Attack 8.

Bonusz gépek
Teljesítsük az alábbi küldetéseket a megjelölt repülők behozásához:
Blue Impulse 10-T-4
Blue Impulse 15-T-2
Blue Impulse 20-F-86F
Sky Mission Attack 1-F-4EJ
Sky Mission Attack 2-F-1
Sky Mission Attack 3-F-15DJ
Sky Mission Attack 4-Gray F-4EJ
Sky Mission Attack 5-F-2 (F-16)
Sky Mission Attack 8-Delfin
Sky Mission Attack 1-8 a Delfinnel - Buggy

Egy egyszerűbb mód a bonusz gépekhez
A „Press Start" feliratnál, tartsuk benyomva az R+L gombot, és úgy nyomjunk Startot. A kommentátor „Okay, good" felkiáltással jelzi, hogy minden küldetést kinyitottunk, az Exhibition mód is aktív, és minden egyes gép – beleértve a Buggyt és a Delfint is – választható.

Bonusz opciók
A nevünknek azt adjuk meg, hogy TASCAS. Ezután az Options menüben a Specialt választva olyan beállítások válnak aktívvá, mint HUD, a Cockpit, és a Player Assist.

Exhibition mód
A bemutatóhoz teljesítsük mind a húsz Blue Impulsion küldetést. Az Exhibition mód olyan manővereket is tartalmaz, amik korábban nem voltak lehetségesek.

Armada

Folytatási lehetőség
Amint megsemmisült az utolsó hajónk, azonnal nyomjunk a kettes irányítón egy Startot: ezzel beszáll a második játékos. Ekkor ki kell szállnia a második játékosnak, mire az egyes játékos mehet tovább.

Örökélet
Csatlakoztassunk egy-egy irányítót a hármas és a négyes portba is. A címképernyőhöz érve nyomjuk le a Startot a hármas port irányítóján, majd a négyesén üssük be a következőt:
A, B, A, B, Fel, Le.

Bakuretsu Muteki Bangaioh

A nevünknek három mormotát „írjunk" be, s ezzel megnyitjuk a játék 44 szintjét, plusz egy csalásokkal teli „Secret Garden" menüpontot az Options képernyőn.

Blue Stinger

Örök távirányítású bombák:
A címképernyőn üssük be: X, Y, A, R, Start, L, Start.

Hőkövetős sugárfegyver
Teljesítsük sikeresen a játékot kétsyer, s miénk a sugárfegyver, ami nem kapható sem a boltokban sem a kölcsönzőknél. Jobb, mint a hőkövetős lézer.
Írjuk be az alábbi kódokat a megfelelő kártyákhoz a Bank of Kimra termináljánál:

Kártya	Kód	Összeg
Eliot	3532	2.000$
Kimra	1008	3.300$
Yucatan	1861	5.700$
Bermuda	1394	6.000$

Mad mód
Teljesítsük háromszor a játékot, és mentsünk állást. Ezután indítsunk új játékot, pontosabban a kimentett állást folytassuk. Az életerő kijelzőjénél megjelenik a „Mad Mode” felirat, 200 Hassy Drinkünk van, és valamennyi titkos fegyver választható.

Csaknem teljes sérthetetlenség
Teljesítsük a játékot és mentsünk. Folytassuk az állást, mire 200 Hasy Drinkünk lesz, s csaknem sérthetetlenek leszünk. Az összes pénz, ami megmaradt az első játékból, benne lesz az új játékban is.

Az összes fegyver
Teljesítsük a játékot kevesebb, mint öt óra alatt, s az így mentett állást folytassuk.

Nagy szem üzemmód
Teljesítsük a játékot hard nehézségi szinten.

A laboratórium kártyájának a kódja: 0513

Buggy Heat

(TNN MotorSports: HardCore Heat)

Több élet és Pályaválasztás
Játék közben nyomjuk be: A+B+X+Y+L+R, és forgassuk körbe az analóg kart.

LE-2001 kamion
Az üzemmód megválasztásánál üssük be:
Y, X, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Fel. Vagy teljesítsük az expert módot első helyezéssel Coyote-tal.

T4 vadászgép
Az üzemmód megválasztásánál üssük be:
Bal, Jobb, Le, X, X, X, X. Vagy érjünk el 100%-os eredményt a szintmérésnél, amikor kocsit építünk.

Új színek
Az üzemmód megválasztásánál üssük be:
Le, Bal, Fel, Jobb, X, Y, L, R. Vagy teljesítsük az expert módot.

Véletlenszerű időjárás a Time Attack módban
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: R, hétszer X, hétszer Y

Super Expert üzemmód
Az üzemmód megválasztásánál üssük be:
Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, X, nyolcszor Y. Vagy teljesítsük az expert módot Championship nehézségi fokozaton a Beelzebub buggyval.

Beelzebub buggy
Teljesítsük az expert módot első helyezéssel.

Bust a Move 4

Másik világ
A címképernyőn üssük be:
X, Bal, Jobb, Bal, X. Egy üvöltés/nyögés fogja tudatni, hogy a kód aktiválva van.

Az összes karakter
A címképernyőn üssük be:
Jobb, Jobb, X, Bal, Bal. Egy üvöltés/nyögés fogja tudatni, hogy a kód aktiválva van.

Centipede

Cheat mód
A játék során tartsuk lenyomva az A+B+X+Y+L+R kombinációt, és forgassuk körbe az analóg kart. A „Get a life" (extra élet), illetve az „All Levels" (szintválasztás) feliratok fogják tudatni, hogy helyes a kód.

Crazy Taxi

Another Day mód
A karakterválasztásnál tartsuk lenyomva az R-t, utána engedjük el. Utána megint nyomjuk le, s úgy menjünk tovább az A-val, mire az „Another Day" felirat jelenik. A város egy új részéről kezdünk, s megváltozik a zene is.

Nincs útjelző nyíl
Tartsuk lenyomva az R-t és a Startot a sofőrválasztás képernyőjének megjelenéséig. Ha jól csináltuk, megjelenik a „No Arrows" felirat.

Nincs célpontmegjelölés
Tarsuk lenyomva az L+Startot a karakterválasztás előtt, minek eredményeképpen a „No Destination Mark" felirat fog megjelenni.

Expert (profi) mód
A fent említett két nehezítést egyszerre alkalmazva tartsuk lenyomva az L+R+Start kombinációt a karakterválasztás előtt.

Riksa taxi
Ennek a különös járműnek a birtoklásához elméletileg végig kell nyomni a Crazy Boxot, majd a karakterválasztásnál felfele kell nyomni a D-padot.
Van azonban egy csalás is hozzá! A karakterválasztásnál üssük be: L+R, L+R, L+R (vagyis nyomjuk be háromszor mindkét ravaszt elég gyorsan), s ezután válasszunk kocsit.

Kameraváltás és kilométeróra
Az a legjobb, ha van egy extra irányítónk, ugyanis a következő dolgokat a „C" porton keresztül tudjuk elvégezni. A B-vel belső, illetve belső/hátra nézetre kapcsolhatunk (még egyszer lenyomva), az Y-nal külső perspektívára válthatunk, az A-val pedig resetelhetünk az eredeti állapothoz. A kilométerórát úgy hozhatjuk be, hogy lenyomjuk le az X-et ötször.

Dance Dance Revolution 2nd Mix

A Little, Mirror és Hidden módok megnyitása
Válasszuk az Arcade módot, majd bármelyik Play módot. A dal kiválasztásánál nyomjuk az analóg kart bármelyik irányba, s utána a következő kombinációkat használhatjuk:
Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le – Hidden Mode
Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb – Mirror Mode

Bal, Le, Jobb, Le, Bal, Le, Jobb, Le, Fel – Little Mode
Mindezek után a jobb/bal irányokkal ki/be kapcsolhatjuk ezeket.

Az összes dal
A címképernyőn válasszuk ki az Arcade Mode-ot. Amikor azt mondja a játék, hogy „Select Play Mode", menjünk a Hardhoz, és nyomjuk le a jobb irányt a D-padon háromszor.

Plusz játékopciók
Tartsuk lenyomva a B-t, miközben kiválasztjuk az Arcade módot, mire bővül a választék a következő opciókkal: Vs., Single Play, Couple, Double.

Karakter- és nyílválasztás
Menjünk az Arcade módba, s amikor a gép azt mondja, hogy „Select Play Mode", nyomjuk az analóg kart bármelyik irányba.

Dead or Alive 2

Felirat nélküli Pause képernyő
Pauzálás után nyomjuk le az X+Y-t.

Kamerairányítás a győzelmi animációknál
Amikor a karakterünk figurázik, tartsuk lenyomva az X-et, és használjuk a D-padet a kamera mozgatására. Rá is tudunk közelíteni a harcosokra, ehhez a B plusz a D-pad kombinációt használjuk.

Rejtett Tapéták (grafikák)
Tegyük a játék lemezét egy sima PC-be, mire találunk rajta egy Bonusz könyvtárat, benne néhány grafikával.

Eredeti megnyitó
A játéktermi intro képsorokat nézhetjük végig (amiben egy meztelen Kasumi klón is szerepel), ha követjük az alábbiakat. Először is állítsuk be 21-nek a korunkat az opcióknál. Ezután indítsuk el a Survival módot, és érjünk el egy olyan eredményt, hogy feliratkozhassunk a highscore listába. Ide REALDEMO néven iratkozzunk fel. (Miután kimentődött az állás, utána rakhatjuk az életkort bárhová, az eredeti intro marad bent.)

Az Aeriel Garden éjszaka
Menjünk a pályaválasztáshoz a Versus módnál, ott válasszuk ki az Aeriel Gardent, s az Y-nal vagy az R-rel lépjünk be.

Titkos aréna
Játsszuk végig a játékot very hard fokozaton valamennyi szereplővel.

Az ellenfél gúnyolása
A következő kombinációkat használhatjuk:
Bal, Jobb, Bal, R
Jobb, Bal, Jobb, R
Le, Le, R
Bal, Bal, R
(Nem mindegyik működik mindenkinél, de Leifang például mindegyikre mást-mást csinál.)

Dreamcast Hardveres kódok

A VMU beállítása
A Sleep gombbal kapcsoljuk be a VMU-t, majd a Mode nyomogatásával lépjünk a villogó órához, és váltsunk oda az A-val. Nyomjunk egy Bal+A-t, mire megjelenik az időbeállítás, azt követően pedig még animációs képernyőt is választhatunk az egészhez.

Játék közbeni reset
Tartsuk lenyomva az L+R+A+B+X+Y kombinációt, és úgy nyomjunk egy Startot. Mindez a legtöbb játékot kireseteli.

A belső memória törlése
Tartsuk lenyomva a B+X-et a „B" porthoz csatlakoztatott irányítón, s így kapcsoljuk be a gépet. Csak akkor engedjük el, amikor a dátum/időbeállítás megjelenik. Megjegyzés: ezzel csak a Dreamcast belső beállításait töröljük (idő, dátum, a modem netes adatai), tehát a kód a memóriakártyára semmilyen hatással nincs.

Dynamite Cop (Dynamite Deka 2)

Örök lőszer
Pauzáljunk, majd nyomjuk le egyszerre az L+A+B+Y-t. Engedjük tovább a játékot: innentől örök lőszerünk lesz valamennyi fegyverhez.

Bonusz küldetések
Teljesítsük az első három küldetést anélkül, hogy elhasználnánk az összes folytatási lehetőséget, mire három új küldetés lesz a jutalmunk. (Egyben örök creditet kapunk a mini játékhoz.) A 4. Küldetés az elsőn alapszik, csak éppen egy életünk lesz, és nincs folytatási lehetőség – viszont duplán sebeznek a fegyverek. Az 5. Küldetésnek a második az alapja, csak éppen időlimit lesz mindegyik szobában, és szintén nincs folytatási lehetőség. A 6. küldetés a harmadikon alapul, csak épp nagyon kevés energiával indulunk, nagyon kevés az életerő power-up, semmilyen más power-up nincs, és folytatási lehetőség sincs.

Cindy behozása
Menjünk Ivyra a karakterválasztásnál, s tartsuk lenyomva a Startot. Ezzel aktiváljuk Cindyt, a Die Hard Arcade-ből.

Bruno behozása
A Die Hard Arcade Brunoját is aktiválhatjuk, ha összeszedjük a játékban az összes rajzot.

A Majom behozása
Teljesítsük a 4-5-6 küldetést, mire választható lesz a majom. Brunohoz hasonlóan küzd.

Tranquilizer gun mini játék
Teljesítsük a játékot legalább egyszer.

ECW Hardcore Revolution

Plusz egyedi eszközök
Nyerjük meg a Single Player tornát Tommy Dreamerrel, vagy nyerjük meg a Living Dangeorusly bajnokságot.

Az összes pankrátor
Védjük meg az ECW nehézsúlyú bajnoki címünket ötször egymás után a karrierista módban.

Beulah McGillicutty:
Nyerjük meg az ECW Tag Team díjat a karrierista módban.

Bill Alfonzo
Nyerjük meg az egyjátékos bajnokságot Rob Van Dammal.

Nagy fej mód
Nyerjük meg az egyjátékos bajnokságot Rhinoval.

Nagy kéz mód
Nyerjük meg az egyjátékos bajnokságot Jasonnal.

Nagy láb mód
Nyerjük meg az egyjátékos bajnokságot Balls Mahoneyjal.

Cyrus The Virus
Nyerjük meg az ECW World TV díjat a karrierista módban.

Ego mode
Nyerjük meg az egyjátékos bajnokságot Chris Chettivel.

Dagadt mód
Nyerjük meg az egyjátékos bajnokságot Spike Dudleyjel.

Hóhér mód
Nyerjük meg az egyjátékos bajnokságot Big Sal Grazianoval.

Fejetlen mód
Nyerjük meg az egyjátékos bajnokságot Tazzal.

Joey Styles
Nyerjük meg az Acclaim díjat a karrierista módban.

Joel Gertner
Nyerjük meg az Acclaim díjat a karrierista módban.

Judge Jeff Jones
Nyerjük meg az egyjátékos bajnokságot Mike Awesome-mal.

Louie Spicolli
Nyerjük meg az ECW World Heavyweight díjat a karrierista módban.

Kis fej mód
Nyerjük meg az egyjátékos bajnokságot Roadkillel.

Össze-vissza fej mód
Nyerjük meg az egyjátékos bajnokságot Louise Spicollival.

The Sheik
Nyerjük meg az ECW Tag Team díjat a karrierista módban.

Taz
Nyerjük meg az ECW World Heavyweight díjat a karrierista módban.

Tommy Rich
Nyerjük meg az ECW World TV díjat a karrierista módban.

Elemental Gimmick Gear

Ellenséglista
Az első save-pont közelében két számítógép található. Ha használjuk náluk a „Talk" parancsot, egy listát nézhetünk meg az ellenfelekről, plusz néhány extra grafikát.

Életerő-feltöltés
Amikor már kevesebb, mint 11 egységnyi életerőnk van, álljunk egy lépcsőre és hagyjuk magunkat megütni.

Evolution: The World of Secret Device

(Shinkisekai Evolution)

A dialógusok átugrása
Nyomjunk egy B-t, mielőtt egy-egy mozdulatot megtennénk a csatákban.

Dupla támadás
Hátulról támadjuk meg a szörnyeket, s úgy kétszer egymás után támadhatunk.

Extra pénz
Teljesítsük a játékot és mentsük el az állást, mire a mentést használva következőnek mindjárt több lesz a pénzünk.

Evolution 2: Distant Promise

(Shinkisekai Evolution 2)

Szupertámadás
Támadásnál tartsuk lenyomva az A-t, amikor a fegyverünket visszahúzza a karakterünk, s csak akkor engedjük el, amikor már sérült az ellenfél.

Expendable

(Seitai Heiki Expendable)

Pályaválasztás
Pauzálás után üssük be: Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Y.

Pályaléptetés
Pauzálás után üssük be: Y,Y, X, X, L, R, Le, Le, Fel, Fel.

Extra életek
Pauzálás után üssük be: A, B, X, Y, L, R, Fel, Le, Bal, Jobb.

Extra credit
Pauzálás után üssük be: A, B, Bal, A, B, Jobb, B, A, Le, R.

Automata győzelem
Pauzáljunk és üssük be: L, R, L, R, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, X.

Pajzsok
Pauzáljunk és üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, X, Fel, Le, Bal, Jobb, Y.

Gránátok
Pauzáljunk és üssük be: Le, Le, Le, Le, Le, Fel, Fel, Fel, Fel, R.

F355 Challenge

Új pályák megnyitása
Az Options képernyőn tartsuk lenyomva az X+Y-t, s megjelenik a „Passwords" menüpont. Azon belül írhatjuk be az alábbiakat:
CinqueValvole
LiebeFrauMilch
Stars&Stripes
KualaLumpur
FaqotaDondlata

DaysofThunder
RietiaNovelto
(A pályákat a Single Player módban keressük!)

Fighting Force 2

Örökélet
A „Press Start" képernyőn nyomjuk le egyszerre: L+R+Y+A+Bal – mire egy villanás tudatja, hogy aktiváltuk a csalást.

Pályaválasztás
A kezdő képernyőn, amikor megjelenik a „Press Start" felirat, nyomjuk be: Bal, Fel, X, Fel, Jobb, Y. Ennek hatására egy villanást látható, s új játék indításakor lehet válogathatni a pályák közül.

Flag to Flag

(Super Speed Racing)
Esős idő
Tartsuk lenyomva az L+R+Le gombokat a váltó beállításánál, és csak akkor engedjük fel, ha már betöltődött a pálya

Egyenletes időjárás
Tartsuk lenyomva az L+R+Fel gombokat a váltó beállításánál, és csak akkor engedjük fel, ha már betöltődött a pálya

Bonusz gyorsasági autók
Teljesítsük a bajnokságot négyszer.

Gauntlet Legends

Rejtett karakterek
Az extra karakterek aktiválása meglehetősen egyszerű. Csak el kell jutnia valamennyi eredeti karakternek 25-ös szintre. Utána töltsünk be egy 25-ös karaktert, és indítsunk egy újat a karakter-menedzserrel. Tartsuk lenyomva a Turbot, mire a betöltött karakter átalakul egy másikká.

Giga Wing

Strangerként játszani
Elméletileg ehhez végig kell játszani a játékot, de van egyszerűbb módszer is. Lépjünk be a Gallery részhez, és az első képernyőn nyomjuk be: B, X, Y, B, B, Y, X, B.

Sérthetetlenség a második játékosnak
Várjuk meg, amíg az egyes játékos választ magának repülőt, s utána a kettes játékos a Start+A lenyomása mellett válasszon gépet.

Godzilla: Generations

Az eredeti Godzilla
A szörnyválasztásnál tartsuk lenyomva az L+R gombot.

Mech Godzilla
A szörnyválasztásnál tartsuk lenyomva az L+R gombot, és üssük le bármelyik másik gombot kétszer.

Beta Godzilla
A szörnyválasztásnál tartsuk lenyomva az L+R gombot, és üssük le bármelyik másik gombot háromszor.

Godzilla USA
A szörnyválasztásnál tartsuk lenyomva az L+R gombot, és üssük le bármelyik másik gombot négyszer.

Minilla
A szörnyválasztásnál tartsuk lenyomva az L+R gombot, és üssük le bármelyik másik gombot ötször.

Dr. Serizawa
A szörnyválasztásnál tartsuk lenyomva az L+R gombot, és üssük le bármelyik másik gombot hatszor.

Godzilla (Generations) VMU

Új szörnyek aktiválása
Lépjünk be a VS Battle menübe, és ott válasszuk ki a legalsó pontot. A következő képernyőn tartsuk lenyomva az X+Y-t, és nyomjuk le a L+L+R kombinációt.

Grand Theft Auto 2

A következő kódokat nevünknek írhatjuk be:

ALLFREND	Teljes megbecsülés valamennyi banda részéről
BADBOYZ	Maximális körözési szinten kezdünk
BIGCATS	99 élet
BIGGUNS	Összes fegyver
BIGFRIES	Örök elektromos fegyver
BOYAKASH	Ötszörös multiplier
DBLWAMMY	Örök „dupla sérülés"
ERRHUH	Minden járókelő Elvis lesz
INFINITY	Örök energia
LAWLESS	nincs rendőrség
LOSTTOYS	Megtarthatóak a fegyverek halálozás után
MUCHCASH	500.000$
SESAME	Az összes szint megnyitása
SCOOBYDO	Örök sérthetetlenség powerup
TOASTIES	Örök lángszóró
ULTIMATE	10.000.000 készpénz
WOUNDED	Vértócsák bekapcsolása

Hidden & Dangerous

Mindenek előtt a Cheat módot kell aktiválni az alábbi kódok beviteléhez. Mellesleg szükség van egy billentyűzetre a „B" portban, ugyanis azzal lehet bevinni a kódokat játék közben.

iwillcheat	A Cheat mód aktiválása
allloot	Összes fegyver, uniformis, kulcs, és tárgy
cantdie	Az összes katona sérthetetlen
bluestars	A játék német verziójának aktiválása
debugdrawwire	Drótváz mód
enemyf	Az előttünk lévő ellenség végignézése
enemyb	A hátunk mögött lévő ellenség végignézése
funnyhead	Nagy fej mód
gamefail	Azonnali kudarc mentés nélkül
goodhealth	Az összes katona meggyógyítása
killthemall	Mindenkit legyilkolni
missionover	A küldetés azonnali teljesítése mentés nélkül

openalldoor Az adott misszióban az összes ajtó kinyitása
playercoords A játékos koordinátáinak kiírása
resurrection A halott bajtársak felélesztése
showtheend Ugrás a befejezéshez
(Néha egyes kódoktól kifagyhat a játék.)

House of the Dead 2

Bonusz szoba
Teljesítsük úgy a játékot, hogy közben egyetlen túszt sem vesztünk el.

Extra opciók a Boss módnál
Az összes főellenség kinyírása után aktiválódik az „Emperor" és a „Fight all Bosses" opció.

A macskák
Ha lelőjük a macskákat, bonuszhoz vezetnek minket.

Örök lőszer és egylövéses halál
Teljesítsük a tréning missziókat öt csillagos szinten.

Napalm fegyver
Ha az első három zombit tökéletes fejlövésekkel nyírjuk ki, megjelenik a földön egy nagyszerű fegyver.

Vörös vér
Teljesítsük a játékot original módban, s megjelenik az opciók között a vérszín választásának a lehetősége.

Gary kiválasztása
Ha James helyett Garyvel akarunk játszani, csak rakjuk át az irányítót a kettes portba.

Eredménykijelző
A címképernyőn nyomjuk be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Start. Ekkor megjelenik a „0" pontszám felirat a képernyő tetején.

Hydro Thunder

Az összes pálya megnyitása
Érjünk el valamilyen eredményt, majd a „?PB" néven iratkozzunk fel a dicsőséglistára.

Rejtett pálya
Menjünk rá a „Back" ikonra az opcióknál, és üssük be: Fel, Fel, Le, Fel, Le, Le, Start.

Horgász csónak
Először is nyissuk meg az összes bonuszpályát. A csónakválasztásnál menjünk rá a „Thresherre", tartsuk lenyomva az L+R-t, és nyomjuk le kétszer a nézetváltás gombját.

Gyors rajtolás
Amennyiben az alapbeállítás szerint van a gombkiosztás, a következőket kell tennünk. Tartsuk lenyomva az L-t a visszaszámlálás megkezdésétől, majd amint a 3-hoz ér a játék, váltsunk át az R-re. Ezután hasonlóképpen, ügyelve a ritmusra váltogassuk ezt a két gombot.

Incoming

Cheat menü
A főmenüben a következőket nyomjuk be: Fel, Le, Bal, Jobb, X, Fel, Le, Bal, Jobb, Y.

Jimmy White`s 2: Cueball

Cheat mód
Lépjünk be a terembe, és használva az Explore módot vizsgáljuk meg a széket. Így egy egérlyukhoz érkezünk, ahol szétnézve megjelenik a „Cheat Mode Activated" felirat. Ezután bármelyik ellenfél ellen kiállhatunk.

Maken X

Az összes fegyver
Pauzálást követően nyomjuk be a következő kombinációt:
Fel, Jobb, Bal, Le, B, L, R, A, Jobb, X, B, Bal, R, Y, Fel.

Sérthetetlenség
Pauzálást követően nyomjuk be a következő kombinációt:
Le, Bal, Fel, Jobb, L, A, X, Bal, R, B, Y, Fel, L, A, Le.

Marvel vs Capcom

Evil Zangief választása
Válasszuk Zangiefet, s „írjunk le" egy negyed kört alulról hátra a D-paddal, majd nyomjunk egy gyors rúgást.

Roll választása
Vigyük a kurzort Zangiefre, majd a következő kódot üssük be: 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 2xLe, 2xBal, Fel, Jobb, 2xFel, 2xJobb. Roll Megaman mellett jelenik meg.

Lilith választása
Vigyük a kurzort Zangiefre, majd a következő kódot üssük be: 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 2xFel, 4xLe, 2xBal, 4xFel, Jobb, Bal, 4xLe, 2xJobb, 4xFel, 2xBal, 4xLe, Jobb, Le. Lilith War Machine alatt jelenik meg.

Gold War Machine választása
Vigyük a kurzort Zangiefre, majd a következő kódot üssük be: 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 2xLe, 2xBal, 4xFel, 2xJobb, 2xBal, 4xLe, 2xJobb, 2xFel, 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 5xFel. Gold War Machine Zangief felett jelenik meg.

Shadow Lady választása
Vigyük a kurzort Morriganre, majd a következő kódot üssük be: Fel, 2xJobb, 4xLe, 2xBal, 4xFel, 2xJobb, 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 2xLe, 2xBal, 2xFel, 2xJobb, 2xFel, 2xBal, 5xLe. Shadow Lady Gambit alatt jelenik meg.

Red Venom választása
Vigyük a kurzort Chun Lire, majd a következő kódot üssük be: Jobb, 4xLe, Bal, 4xFel, 2xJobb, 2xLe, 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 4xFel, 2xBal, Fel. Red Venom Chun Li felett jelenik meg.

Orange Hulk választása
Vigyük a kurzort Chun Lire, majd a következő kódot üssük be: 2xJobb, 2xLe, 2xBal, 2xJobb, 2xLe, 2xBal, 4xFel, 2xLe, 2xJobb, 2xFel, 4xLe, Bal, Fel. Orange Hulk Ryu felett jelenik meg.

Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes

Más öltözékek
Amikor kiválasztjuk a figuránkat, nyomjunk egy Y-t vagy egy A-t.

Az első harcos megválasztása
Ha meg akarjuk változtatni a három kiválasztott karakterünk belépésnek sorrendjét, megadhatjuk, ki harcoljon először. A VS képernyőn az L-et kell nyomva tartanunk, amennyiben a második figurával akarunk kezdeni, az R-et pedig ha a harmadikkal.

M.D.K.2

Tiszta Pause képernyő
Pauzálás után nyomjuk le az X+Y-t.

Matrix (lassított) üzemmód
Amikor Max-szel vagyunk, tartsuk nyomva a tüzet, és nyomjuk le a Fel irányt négyszer a D-Padon.

Kurt boxeralsóban
A főmenüben tartsuk lenyomva az L+R-t, és üssük be: X, X, Y, X.

Indy 500 nézet (rögzített kamerák)
Pauzáljuk a játékot, utána tartsuk lenyomva az L+R-t, és üssük be: B, A, B, A.

Dr Hawkins és a bableves esete
Amikor a dokit irányítjuk, nyomjuk le egyszerre az L+R+Bal+A kombinációt.

Monaco GP

Időjárás
Arcade módban, amikor a váltó típusát választjuk meg, tartsuk benyomva mindkét ravaszt és a Y-t, s úgy indítsuk az A-val a versenyt. Tartsuk továbbra is lenyomva mindezt egészen addig, míg el nem kezdődik a verseny, és lám: esik az eső! Ha mindezt ugyanígy csináljuk, csak pluszban hozzá nyomunk még egy felfele irányt, állandó időjárást kapunk.

Super Speed Mode
A 60fps képfrissítést az után kapjuk meg, hogy megnyertük a bajnokságot. A periférikus grafikai elemek –mint a visszapillantó – ki lesznek kapcsolva.

Bonusz Kamera
Egy új perspektívát hozhatunk be, ha mindvégig első helyezést érünk el a bajnokságban.

Bonusz autók
Teljesítsük a bajnokságot négyszer, mire a következő autók is választhatóvá válnak (az Arcade módnál): Toyota T1000, Celica, BMW M3, és Acura NSX.

Mortal Kombat Gold

Cheat Menü
Amikor a „Press Start" felirat megjelenik a kezdő képernyőn, üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Bal, Jobb, Jobb. Egy sátáni kacaj, és egy „Outstanding" beszólás tudatja a kód elfogadását. Ezután a főmenüben az Optionsra állva az L+R lenyomásával hozhatjuk be a csalások menüjét – többek között egy gombos fatalitykkel.

Noob Saibot behívása
A Cheat menüben jelöljük ki a „Hidden" feliratot, majd az L+R nyomva tartása mellett üssük be:
Fel, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, A.

Goro behívása
A Cheat menüben jelöljük ki a „Hidden" feliratot, majd az L+R nyomva tartása mellett üssük be: Fel, Bal, A.

Sektor behívása
A Cheat menüben jelöljük ki a „Hidden" feliratot, majd az L+R nyomva tartása mellett üssük be: Fel, Fel, Fel, Fel, Bal, Bal, Bal, Bal, A.

Kombat Kódok
Ahogy már a Mortal sorozatban megszokhattuk, a következő kódokat a versus képernyőn lehet beírni.

111-111	Véletlenszerűen jelennek meg fegyverek
123-123	Nincs energia
222-222	Véletlenszerűen kapunk fegyvert
012-012	Noob Saibot mód
321-321	Nagy fejek
020-020	Vörös eső
060-060	Nincs eső
444-444	Kivont kardokkal startolunk
050-050	Puskaporos küzdelem
555-555	Sok fegyver
002-002	Nem lehet elejteni a fegyvert
666-666	Csendes harc
100-100	A dobások mellőzése
010-010	A maximális sérülés kikapcsolása
001-001	Bármennyit futhatunk
110-110	A dobások és a max sérülés együttes mellőzése

A pályák kódjai:

011-011	Goro's Lair
022-022	The Well
033-033	The Elder Gods
044-044	The Tomb
055-055	Wind World
066-066	Reptile's Lair
101-101	Shaolin Temple
202-202	Living Forest
303-303	The Prison
313-313	Ice Pit
343-343	The Netherealm
323-323	The Church
363-363	Ladder Stage
353-353	Soul Chamber

MTV Sports: Skateboarding

Mindennek a megnyitása
Névnek írjuk be: PASWRD

Nightmare Creatures 2

Cheat mód
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L+R-t, és úgy nyomjuk be a kódot: Bal, B, X, Bal, B, X, Bal, B, X, A, X.

Életerő visszaállítása
Egyszerűen csak tartsuk nyomva a B+X+Y-t menet közben.

Pályaválasztás
Új játék kezdetekor menjünk rá az Optionsra, azután tartsuk lenyomva a B-t kb. 3 másodpercig, majd üssük be: Y, A, X, B. Utána tartsuk benyomva az X-et kb. 1 másodpercig, majd engedjük el és nyomjuk le a B-t.

Rejtett grafikák és Kalisto intro
A lemezt egy normál PC-be helyezve találjuk meg ezeket.

Plasma Sword (Star Gladiator 2)

Evil Gamof választása
A karakterválasztásnál menjünk rá Gamofra, majd tartsuk lenyomva a Start+A kombinációt.

Kaede választása
A karakterválasztásnál menjünk rá Rainre, s üssük be: Le, Le, Bal, Bal, Fel.

Rai-On választása
A karakterválasztásnál menjünk rá Byakkora, és üssük be: Fel, Le, Bal, Bal, Jobb, Bal, Fel.

Pop`N Music 2

Rejtett „Lounge" dal
A címképernyőn üssük be: Bal, Fel, Bal, Fel, Bal, Fel, Bal, Fel, Y, Start.

Rejtett J-R&B dal
A címképernyőn üssük be: B, Y, Y, Le, R, Y, Fel, Bal, Bal+Start.

Más rejtett dalok
Megfelelő ideig kell játszanunk, és úgy jelennek meg az új dalok.

Cute	2 óra
New Fork	2.5 óra
Sexy Girls	3 óra
J. Garage Pop	5 óra
Lounge	4.5 óra
J-R&B	4 óra
Akiba	6 óra
Live	6.5 óra
Avangrade	7 óra

Power Stone

Extra opciók
Teljesítsük az Arcade módot a különböző karakterekkel, s így különböző extra játékmódokat és egyebeket nyithatunk meg.

A Mutáns Valgas választása
Hozzuk be Valgast, majd játsszuk végig a játékot bármelyik karakterrel, de úgy, hogy egy continue-t sem használunk. A Power Stone Kollekció 12. oldalán találjuk majd a munkánk eredményét. Megjegyzés: a Mutáns Valgas csak két játékos módban választható.

A győzelmi póz kamerázása
A meccs végeztével a D-paddal vagy az analóg karral irányíthatjuk a kamerát, illetve az A-val zoomolhatunk.

Power Stone (VMU)

Vázlatfüzet
Gyűjtsünk össze legalább 1000$-t a VMU játékban, s ezzel megnyílik az opció a Power Stone Kollekció 13.oldalán.

Hang teszt
Gyűjtsünk össze legalább 2000$-t a VMU játékban, s ezzel megnyílik az opció a Power Stone Kollekció 25.oldalán.

Rainbow Six

Avatar-istenmód
Játék közben nyomjuk be: analóg kar Fel + D-Pad Le + A.

Csapat-istenmód
Játék közben nyomjuk be: analóg kar Balra + D-Pad Le + A.

Clodhopper mód (különös kezek)
Játék közben nyomjuk be: analóg kar Balra + D-Pad Le + B.

Durva mód (mindenki meghal körülöttünk)
Játék közben nyomjuk be: analóg kar Le + D-Pad Le + B.

Nehéz lélegzés
Játék közben nyomjuk be: analóg kar Le + D-Pad Le + A.

Nagy fej mód
Játék közben nyomjuk be: analóg kar Fel + D-Pad Le + X.

Mega fej mód
Játék közben nyomjuk be: analóg kar Balra + D-Pad Le + X.

Köpcös mód
Játék közben nyomjuk be: analóg kar Balra + D-Pad Le + Y.

Oldalra scrollozódó mód
Játék közben nyomjuk be: analóg kar Le + D-Pad Le + Y.

Csapat intelligenciája
Játék közben nyomjuk be: analóg kar Fel + D-Pad Le + Y.

Polska mód (más arcok)
Játék közben nyomjuk be: analóg kar Le + D-Pad Le + X.

A győzelmi kondíciók kikapcsolása (pl. meghalhatnak a túszok)
Játék közben nyomjuk be: analóg kar Fel + D-Pad Le + B.

Rayman 2: The Great Escape

Teljes életerő
Játék közben nyomogassuk ritmusosan az R-t.

Globox Disc Hozzáférés a Multiplayer mini-játékhoz
A főmenüben tartsuk lenyomva az L+R-t, és nyomjuk le négyszer a B-t.

Titkos átjáró
A Morb_20 pályánál nyomjuk be: A, B, X, Y, X, Y.

Kaleidoszkóp textúrák
Üssük be: Le, A, Le, B, A, Y, X, X.

Térkép Bonusz a szint végén
Mielőtt megjelenne az „Access denied" felirat, üssük be: A, B, X, Y, X, Y.

Rayman VMU ikon
Üssük be: Fel, X, Y, Le, Y, X, Bal, Jobb.

Ready 2 Rumble

Különböző csalások
Nevünknek írhatjuk be a következőket:

Név	Hatás
Rumble Power	A Bronz versenyosztály megnyitása
Rumble Bumble	Az Ezüst versenyosztály megnyitása
Mosma!	Az Arany versenyosztály megnyitása
Pod 5! (szóközzel)	A Bajnokok osztályának megnyitása, plusz az összes rejtett bokszoló

Az edzőteremben verekedni
Kétjátékos módban, amikor a karakterválasztásnál tartunk, nyomjuk le az L+R-t a választás alatt.

Külső arénában verekedni
Kétjátékos módban, amikor a karakterválasztásnál tartunk, nyomjuk le az X+L+R-t a választás alatt.

Energiatöltés
Miután bemostunk az ellenfelünknek, és az „pihen" a földön, használjuk ki az időt, és tegyünk egy teljes kört az analóg irányítóval.

Különböző hangok az edzőnek
A karakterválasztásnál nyomjuk le az X+ a D-Pad valamelyik irányát.

Az ellenfél gúnyolása
A meccs alatt nyomjunk X+A-t, vagy Y+B-t.

Más ruhák
A pályaválasztásnál nyomjunk X+Y-t. (Arcade módban)

Olcsó vitamin
Először is kezdjük el edzeni a bokszolónkat a Championship módban. Menjünk azután az Aerobics ponthoz, ott nyomjunk egy Bal irányt majd azonnal egy A-t. Ha jól csináltuk, egy 25.000$-os vitamint vettünk mindössze 500$-ért. Ezt bármi mással is megtehetjük, de a vitamin éri meg a legjobban.

Resident Evil: Code Veronica

First person nézet a Battle módban
A végigjátszás során vegyük fel Alexia mesterlövészpuskáját, amikor az első diszk végénél eldobja. (A japán verzióban Alfred Ashford puskáját kell felvenni a második diszk végénél.)

Albert Wesker a Battle módban
Amikor Chrisszel játszunk, vegyük fel a földről Wesker leesett napszemüvegét az inkubációs laborban (a közjáték után).
Egy másik lehetőség, ha jól szerepelünk Steve Burnside-dal a Battle módban.

Rakétavető a Battle módban
Érjünk el „A" minősítést a Battle módban Chrisszel, Steve Burnside-dal, Albert Weskerrel, és Claire mindkét változatával.

First person nézet
Teljesítsük a játékot Easy nehézségi szinten.

Battle mód
Teljesítsük a játékot bármelyik nehézségi szinten.

Steve Burnside aktiválása a Battle módban
Szerezzük meg az Arany Lugereket a földalatti irodából a második lemezen – a fiókhoz a kód: piros, zöld, kék, és barna. Egy másik lehetőség, ha jól szereplünk az eredeti Chrisszel a Battle módban.

Másfajta Claire a Battle módban
Szerepeljünk jól az eredeti Claire-rel a Battle módban.

Másfajta Chris a Battle módban
Szerepeljünk jól Weskerrel a Battle módban. (Weskernek csak egy kése van.)

Rakétavető
Érjünk el „A" minősítést a normál játékkal de úgy, hogy nem mentünk állást, és nem használunk sem elsősegély sprayt, sem folytatási lehetőséget. Valamint meg kell mentenünk Steve-et a Lugertől, oda kell adni az orvosságot Rodrigonak, s kevesebb, mint 4:30 alatt végeznünk kell a kalanddal.

Nosferatu halála
Nosferatu halálánál kétféle animáció is létezik: ha a mesterlövészpuskát használjuk, nem egyszerűen csak összeesik.

D.I.J. naplója
Néha egy naplót találhatunk a pénzbedobós automatánál a Battle módban.

Magnum Wesker számára
A casino szobában, ahol az automatából általában elsősegély sprayt lehet szerezni, Weskerrel egy Magnumot üthetünk ki a gépből. Csupán hat töltény van hozzá, de Alexia első módozatának kinyírásához elég öt.

Extra animációk a Battle módban
Claire: Amikor Claire a fagyos folyosón küzd a zombikkal, utána nem futva, hanem sétálva menjünk visszafelé az ajtóhoz, és nyomjuk le az akciógombot – hősnőnk úgy tűnik, megfázik.
First person módban játszva menjünk el az első Hunterekig. Nyírjuk ki őket, majd menjünk a felhalmozott ládákhoz, és nyomjuk le az akciógombot: Rodrigo fog ott állni.
Chris: Miután kinyírtuk a Huntert és a Sweepert az öltözőben, menjünk a tükörhöz és nyomjuk le az akciógombot – Chris megigazítja a sérót.
A tigrisszobornál szintén nyomhatunk egy akciógombot, mire Chris belenyúl a szoborba...
Steve: Ott, ahol választhatunk, hogy továbbmegyünk-e, vagy inkább a casinoba megyünk, nézzük meg a szóda-automatát. Steve bosszankodni fog, hogy nincs egy petákja se.
Wesker: Vizgáljuk meg az emberi torzót az őrült doktor irodájában, mire Wesker letolja a szemüvegét, és undorodva néz rá.

Re-Volt

A nevünknek írjuk be az alábbi kódokat:
Az összes fegyver
SADIST
A játék közben az L+R lenyomásával lehet fegyvert váltani.

Az összes kocsi
CARNIVAL

Az összes pálya
TRACKER

A játék amerikai verziójánál más kódok működnek:
Az összes kocsi
CARTOON

Az összes pálya
TRACTION

Az összes fegyver
YOY
A játék közben az L+R lenyomásával lehet fegyvert váltani.

Kocsiváltás
CHANCER

Hi-Fi mód
FLYBOY

Az előremenetel átírása
GOATY

Apró mód
MAGGOT

UFO
YUEFO

Samba De Amigo

Az összes zene aktiválása
A magasság meghatározásánál az arcade módban rázzuk meg 15-ször a bal rumbatököt a magasban. Ha hagyományos irányítót használunk, ugyanezt a bal felső irány nyomva tartásával tudjuk elérni.

Véletlenszerű üzemmód
A nehézség választásánál (Hard, Normal, Easy) rázzuk meg a bal rumbatököt alacsonyan. Ha hagyományos irányítót használunk, ugyanezt a bal alsó irány nyomva tartásával tudjuk elérni.

Szuper kemény mód
A nehézség választásánál (Hard, Normal, Easy) rázzuk meg a bal rumbatököt magasan. Ha hagyományos irányítót használunk, ugyanezt a bal felső irány nyomva tartásával tudjuk elérni.

Tequila, Love Lease, Soul Bossa Nova dalok
Teljesítsük az első pályát a Challenge módban.

The Theme of Inoki dal
Teljesítsük a második pályát a Challenge módban.

Samba de Amigo dal
Teljesítsük a harmadik pályát a Challenge módban.

Rejtett grafikák
A CD-t egy normál PC-be helyezve néhány „BMP” formátumú tapétát találunk.

San Francisco Rush 2049

Cheat menü
A főmenüben menjünk rá az Optionsra, és nyomjuk le az L+R+X+Y kombinációt: így megjelenik a képernyő alján a Cheats menüpont. Használva ezt a menüpontot tudjuk bevinni az alábbi csalásokat.

Véletlenszerű battle mód fegyverek
A Random Weapons-ra állva tartsuk lenyomva az L+A-t, s üssük le az X, Y-t. Utána engedjük el a két gombot, s az R+A-t tartsuk nyomva, s megint csak üssük le az X, Y-t.

Sérthetetlenség
Az Invincible-re állva tartsuk lenyomva az L+X-et, és üssük le az Y, A-t. Utána engedjük el a két gombot, s nyomjuk le egyszerre az R+A+X+Y-t.

Láthatatlan kocsi
Az Invisible Car-ra állva tartsuk lenyomva az L+X-et, majd engedjük fel őket. Tartsuk lenyomva az R+Y-t, majd engedjük fel őket. Nyomjuk le az A-t, tartsuk nyomva az L+R-t, és üssük le az X-et. Engedjük fel a gombokat, s végül üssük le az Y-t háromszor.

Láthatatlan pálya
Az Invisible Track-re állva üsük be: R, L, Y, X, A, A, X, Y, majd tartsuk lenyomva az L+R-t, és nyomjunk egy A-t.

Szuper gumik
A Super Tires-ra állva tartsuk lenyomva az R-t, és üssük le az X-et háromszor. Ez után engedjük fel az R-t, és az L-t tartsuk lenyomva, majd üssük be: A, A, Y.

Fékek
A Brakes-re állva nyomjunk három Y-t, majd tartsuk lenyomva az L+R+A+X kombinációt.

A tömeg növelése
A Mass-re állva tartsuk lenyomva az A-t, és üssük be: X, X, Y. Ezután eresszük el a gombokat, és nyomjuk le az L, R-t.

Demolition Battle mód
A Demolition Battle-ra állva tartsuk lenyomva az L+A-t, és nyomjuk le az Y, X-et. Ezután eresszük el a gombokat, majd az R+A-t tartsuk lenyomva, és nyomjunk Y, X-et.

Seaman

Gyors fejlődés Gillman állapotba
A játék során kell lennie egy kagylónak az akvárium alján. Ha azt elkezdjük birizgálni, elnyeli a frissen született Seamanünket. Miután jóllakott, kopogtassunk tovább a kagylón, mire az kinyílik és a szerencsétlen állat vonaglani kezd. Ha tovább vacakolunk vele, végül meg is hal. Ami pedig a lényeg: előkerül a Seamenünk, de már a következő fejlődési szakaszban. A Gillmanhoz már el is kezdhetünk beszélni.

Örök étel
Ehhez a trükkhöz két memóriakártya szükséges. Az egyikkel indítsunk egy új játékot, mentsünk, vegyük ki, és csatlakoztassuk a másikhoz. Irányítsuk át a kaját a már korábbi állásunkhoz, s mindezt anynyiszor ismételjük, amennyiszer csak szükséges.

Felgyorsított idő
Állítsuk előre a Dreamcastban a dátumot. (Habár az akvárium közben nem lesz gondozva.)

Egyenletes hőmérséklet és oxigénszint
Egyszerűen vegyük ki az elemeket a VMU-ból: így nem igényel az akvárium gondoskodást.

Sega Bass Fishing (Get Bass)

A csali színének megváltoztatása
Nyomjuk le vagy fel az irányítót az Original módban.

Női Karakter
Az Arcade mód szintválasztásánál nyomjunk egy A+B-t.

Sonic csali
Mind az öt profi bajnokságot teljesítsük az Original módban.

Sega GT (Sega GT: Homologation Special)

Könnyű pénz
A trükkhöz két memóriakártya szükséges. Mentsük ki az állásunkat mindkét kártyára, majd küldjük át az autóinkat az egyikről a másikra. Ezután töltsük be a megbundázott állást, és adjuk el a plusz kocsikat.

Sega Rally 2

Az összes szezon
A „Press Start" képernyőn üssük be: Fel, Fel, Le, A, A, R, B, B, Le. Ekkor egy hangot kell hallanunk, s minden pálya – beleértve az első helyezésekért járó titkosat is – nyitva lesz. (A japán verzió kódja: Fel, Bal, Le, Jobb, B, A, B, Jobb, Le.)

Az összes kocsi
A bonusz kocsikat a bajnokság egyes éveinek megnyerése után kapjuk meg. Kivétel a Renault Maxi Mégane, amit az Easy módban való jó szereplésünkért kapunk (minimum hetedik hely), és a Toyota Corolla Tien, amit ugyanott találunk, mint a sima Corollát, csak épp nyomni kell az L-et választás közben.
A japán verzióban azonban kódokkal is behozhatjuk a kocsikat. A „Press Start" képernyőn üssük be: Fel, Le, Fel, B, A, Bal, B, B, Le.

A képfrissítés megváltoztatása
60fps sebesség – A „Press Start" képernyőn üssük be: Fel, A, Le, Le, Bal, Jobb, B, B, Le.
30fps sebesség – A „Press Start" képernyőn üssük be: Fel, A, Le, Le, Bal, Jobb, B, B, Fel.

Kevésbé részletes pálya
A pálya vagy az üzemmód kiválasztásánál tartsuk nyomva az Y-t vagy az R-t.

Más szín az autónak
A kocsiválasztásánál L-et nyomjunk.

Rejtett gyakorlópálya
Arcade módban induljunk, és válasszuk a Rivera versenyt Championship vagy Practice módban. Amikor az utolsó kanyarhoz közeledünk, egyszer csak megjelenik két bója. Mindkettőt döntsük fel, aminek eredményeként két hangot kell hallanunk. Ekkor forduljunk meg, és vezessünk a rossz irányba. Hamarosan egy lejárót pillanthatunk. Forduljunk el: így jutunk a rejtett pályaszakaszhoz, ahol egy csomó bója van az úton, s 29 másodpercet kapunk, hogy feldöntsük valamennyit – darabonként 100 pontot kapunk értük.

Seventh Cross

Rejtett grafikák
Helyezzük a játék CD-jét egy sima PC-be, és keresgéljünk rajta...

Shadowman

Shotgun az árnyékvilágban
Menjünk a Wasteland pályán az Élet Templomába. Ott, ahol a Batont találtuk, kettővel az utolsó előtti oltárnál nyomjuk le a B-t (amikor épp nincs nálunk 100 Cadeaux). A „Secret Activated" üzenet tudatja a csalás aktiválását.

Borsóleves mód
A Tűz Templomában keressük meg a vérmedencét, illetve azt az ajtót, ami egy szobába vezet, benne egy feljáróval balra, egy másik rámpához. Menjünk fel a rámpára, és nézzünk el balra, a folyosóra. Ugorjunk át a korlátra, majd ugorjunk a folyosó irányába: ott megkapaszkodhatunk a peremben, s amikor felhúzódzkodunk, már jön is a „Secret Activated" üzenet.

Bloodshotként szerepelni
A Vér Templomában keressük fel azt a bonusz szobát, ahova arról a platformról lehet feljutni, amit az óriási kalapács leütött. A „Secret Activated" üzenet tudatja a csalás aktiválását.

Deadwingként szerepelni
Keressük meg a börtönben a fokozott biztosítású cellákat (apró piros helyiségek egymás után). Jobbra a legtávolabbi cellában lehet aktiválni a csalást.

Nettieként szerepelni
Menjünk a Mordant St.-hez NY-ba. Keresgéljünk a házban, míg nem elérünk egy karhoz. Húzzuk el a kart: ezzel felkapcsoljuk a világítást. Liftezzünk fel, majd menjünk be az ajtón, és figyeljük a földön, hol van barna pótlás. Ugorjunk fölötte olyan messzire, amennyire csak tudunk, majd ugorjunk még egyet: így jelenik meg végül a „Secret Activated" üzenet.

Kutyaként szerepelni
Az Azilum bejáratánál menjünk balra a híd alatti úton, míg nem egy Govihoz és néhány ládához nem érünk. Másszunk fel a ládákra, és ugorjunk át a gerendára, aztán onnan a következő gerendára, és végül a harmadik gerendára: ekkor aktiválódik a csalás.

Láthatatlan ember
A londoni földalatti alagútjában keressük fel a női fürdőt, és ott menjünk a középső rekeszhez a csalás aktiválásához.

Lángoló mód
A Lizard King börtönrészlegében küzdjünk meg a helikopterrel, majd menjünk az alagútba a bejárattól jobbra. Ekkor jelenik meg a „Secret Activated" üzenet.

Nagy fej mód
Teleportáljunk a „játszóházba". Keressük meg a játékszobát a biliárdasztallal és a járókával, majd lépjünk be az egyik cellába, és rohangáljunk addig, amíg meg nem kapjuk az üzenetet a csalás aktiválásáról.

Shen Mue

70 Person Battle üzemmód
Teljesítsük a játékot, mentsünk állást, s ezután az Options képernyőn fogjuk találni az új lehetőséget.

Rejtett grafikák
Helyezzük be bármelyik CD-t egy PC-be, s találunk egy „Omake" könyvtárat, benne néhány grafikával.

Silver

Extra kaja, italok, és fegyverek
Hagyjuk, hogy a bevezető képsoroknak végük legyen, majd lépjünk be az opciók közé, és válasszuk ki a „Preferences" menüpontot. Ezután tartsuk lenyomva az A-t, és nyomjuk le a B-t hatszor, mire új játékot indítva nálunk lesz néhány extra cucc.

Slave Zero

Sérthetetlenség be/ki
Miközben egyjátékos módban játszunk, üssük le a kettes irányítón: L+R+B.

Teljes életerő és muníció
Miközben egyjátékos módban játszunk, üssük le a kettes irányítón: L+R+X.

Az ellenség intelligenciájának átállítása
Miközben egyjátékos módban játszunk, üssük le a kettes irányítón: L+R+A.

Snow Surfers

(Rippin' Riders/Cool Boarders Burrrn)

Más öltözékek
Teljesítsük a játékot az egyes karakterekkel: ezzel új ruhákat aktiválunk nekik.

Az összes pálya
Válasszuk a kétjátékos módot, és indítsuk el. Utána lépjünk ki, indítsuk el a Free Ride módot, teljesítsük az első pályát, és onnan is lépjünk ki. Ekkor térjünk vissza a kétjátékos módhoz, mire a „következő pálya" opciót kapjuk minden egyes menet után, s egészen a bonusz „special" pályáig ellépkedhetünk.

A Cool Boarders 2 gyakorlópályája
Teljesítsük valamennyi standard pályát.

Secret Force" pálya
Teljesítsük valamennyi standard pályát jó helyezéssel.

Hosszabb super pipe
Döntsük meg a különböző rekordokat a super pipe-ban.

Hóemberként szerepelni
Teljesítsük a Cool Boarders 2 gyakorlópályát jó helyezéssel.

Grayként szerepelni
Teljesítsük a „Secret Force" pályát.

Bonusz snowboardok
Mindenhol érjünk el jó eredményt. Így összesen 18 új deszkát aktiválhatunk.

Sonic Adventure – Chao Adventure (VMU játék)

Chao Puzzle
Nem számít, hogy van-e vagy sincs kimentett Chao fájlunk a memóriakártyán: egyszerűen csak csatlakoztassunk egy memóriakártyát egy irányítóhoz, az irányítót pedig a Dreamcast „D" portjához. Amint megnyomjuk az irányítón a Startot, már játszhatunk is a Chao kirakós játékkal.

Pályaléptetés
Szerezzünk egy Chaot a Sonic játékból. Amikor a Chao eléri az aktuálisan legmagasabb szintet, a játék kéri, hogy menjünk a következő szintre. Válasszuk ki a kívánt helyet, majd azonnal nyomjuk le a Mode-ot. Utána megint nyomjuk le a Mode-ot (kétszer), hogy visszatérjünk a Chao Adventure képernyőjére, és engedjük sétálni a Chaonkat. Utóbbi mozdulatot követően egyben a pályaugrás lehetőségét is megkapjuk, s mindezt annyiszor ismételhetjük el, amennyiszer csak kívánjuk.

Soul Calibur

Titkos Küldetések
A megnyerhető küldetéseken kívül van pár, melyek nincsenek jelölve a térképen.
Egy titkos Dojo templom található Japántól északra, a koreai hegyek között. (Mozgassuk addig a nyilat, amíg egy hang nem jelzi, hogy helyben vagyunk.) Két küldetés van: mérgező patkányok harapdálják a felek bokáját, illetve ismeretlen szabályok szerint kell küzdenünk.
Egy másik titkos küldetés rejtőzik jobbra az Ostrheingburg kastélytól. Ugyanúgy keresgéljünk, mint a Dojo templom esetében. Itt újabb két küldetés található: először eltűnik az, aki találatot kap, másodszor pedig mérgező mocsár próbálja elnyelni a küzdőket.

A rejtett karakterek aktiválása
Valahányszor végigvisszük az arcade módot egy normál karakterrel, mindegyiknél aktiválódik egy rejtett karakter, avagy egy rejtett pálya. Ha a rejtett karakterekkel is végzünk, úgy végül választhatóvá válik a minden küzdőstílusban jártas, öreg Edge Master is.
A főellenség, azaz Inferno aktiválásához előbb el kell érni (a Mission Battle módnál), hogy választható legyen Xianghua 3P ruhája is, majd ebben az öltözetben kell győzelmet aratnunk, miután már az összes többi szereplő választható.

Az új ruhák kiválasztása
A szereplőválasztásnál nyomjuk le az Y-t, és úgy az A-t.

Győzelmi pózok
Minden karakterhez három győzelmi animáció tartozik. A győzelem után az X, Y, vagy B gombokkal manuálisan válogathatunk közülük.

A visszajátszás kamerája
A visszajátszás során a B-t lenyomva válogathatunk, hogy éppen melyik szereplőt kívánjuk látni. Az analóg karral, illetve a többi gombbal körbe is járhatjuk, avagy rá is zoomolhatunk.

Fegyverválasztás
Miután a megfelelő kártyával aktiváltuk ezt az opciót, a karakterválasztásnál L-et kell nyomni.

Metál model mód
A karakterválasztásnál R-et nyomjunk. Persze ez is csak az után működik, hogy már aktiváltuk az opciót.

Új címképernyők
Ha teljesítjük a Mission Battle összes küldetését, egy arany címképernyőt kapunk, és megváltoznak a töltés képernyők is. Továbbá egy monokróm címképernyőt a jutalmunk, ha a kártyák begyűjtése után megnyerjük a játékot Infernoval is.

Sophitia színei (japán verzió)
A következő gombokkal megváltoztathatjuk Sophitia alsóneműjének a színét. A karakterválasztást követően addig kell őket lenyomni, amíg a küzdelem be nem töltődik.

X	lilásrózsaszín
Y	liláskék
B	sötétbarna
X+Y	világoskék
Y+B	piros

X+B   világoszöld
X+Y+B sárga

Soul Fighter

A címképernyőnél tartsuk lenyomva a Bal+Y kombinációt, s így menjünk be az Options menübe, majd lépjünk mindjárt ki belőle. Ha jól csináltuk, egy csaló képernyőhöz jutottunk, ahol az alábbi kódokat lehet beírni:

Összes fegyver
XAAYBB

Extra életerő
ABXXYA

Szintkódok

2.	AABXYA
3.	XAYAAB
4.	YYBAXA
5.	BABXXY
6.	XAXBYY
7.	ABXBYB
8.	YBBAXY
9.	BYAAXB
10.	XABBAX
11.	YBYXAB
12.	XBAXBY

Stáblista
AAAAAA

Soul Reaver

A varázs- és egyéb cuccokat megszerezhetjük kódok segítségével is. Csak le kell pauzálni a játékot, majd nyomva tartani az R-et.

Az összes képesség plusz bármikor válthatunk világot
Fel, Fel, Le, Jobb, Jobb, Bal, B, Jobb, Bal, Le.

Aerial Reaver
A, Jobb, Fel, Fel, Y, Bal, Bal, Jobb, Fel.

Fire Reaver
Le, Fel, Jobb, Fel, Le, Bal, B, Jobb, Le.

Kain Reaver
A, B, Jobb, Y, Bal, Bal, Jobb, Fel.

Soul Reaver
Le, Y, X, Jobb, Jobb, Le, Le, Bal, Y, Le, Jobb.

Falmászás képessége
Y, Le, X, Jobb, Fel, Le.

Lövés képessége
Bal, Jobb, B, Bal, Jobb, Bal.

Úszás képessége
Fel, B, Le, Jobb, B, Bal, Fel.

Összeszorítás (elforgatás) képessége
Le, Fel, Jobb, Jobb, B, Fel, Fel, Le.

Maximum életerő upgrade
Jobb, B, Le, Fel, Le, Fel.

Maximum varázserő upgrade
Y, Jobb, Le, Jobb, Fel, Y, Bal.

Az életerő visszaállítása
Le, B, Fel, Bal, Fel, Bal.

Az életerőspirál meghosszabbítása
Jobb, A, Bal, Y, Fel, Le.

Életerőspirál a maximumra
Jobb, B, Le, Fel, Le, Fel.

Raziel sérül
Bal, B, Fel, Fel Le.

Az „átszivárgás" képessége
Le, B, B, Bal, Jobb, Y, Fel.

Varázserő regenerálása
Jobb, Jobb, Bal, Y, Jobb, Le.

Az összes portál aktiválása
Fel, Fel, Le, Jobb, Jobb, Bal, B, Jobb, Bal, Le.

Erő-szimbólum
Le, Bal, Y, Le, Fel.

Hang-szimbólum
Jobb, Jobb, Le, B, Fel, Fel, Le.

Szikla-szimbólum
Le, B, Fel, Bal, Le, Jobb, Jobb.

Napfény-szimbólum
Bal, B, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Fel, Bal.

Víz-szimbólum
Le, B, Fel, Le, Jobb.

Tűz-szimbólum
Fel, Fel, Jobb, Fel, Y, X, Jobb.

South Park Rally

Cheat mód
Teljesítsük a bajnokságot úgy, hogy nem használunk egyetlen tokent sem.

Speed Devils
Pauzálás után vihetjük be az alábbi kódokat:

Az összes kocsi és pálya
B, Jobb, B, Jobb, Fel, B, Fel.

Extra pénz
A, Jobb, A, Jobb, Fel, B, A.

Örök nitro
Le, Fel, Le, Fel, A, X, A.

Az aktuális versenyosztály átugrása
Le, Jobb, Le, Jobb, A, X, A.

Street Fighter 3: Double Impact

(SF3: W Impact)

Yangként szerepekni
Az SF3: New Generation karakterválasztásnál álljunk rá Yunra, és nyomjuk le bármelyik rúgásgombot.

Akumaként szerepelni (Gouki)
Az SF3: Second Impact karakterválasztásnál álljunk rá Seanra, és nyomjunk Felfelé irányt.

Gillként szerepelni
Teljesítsük az SF3: New Generationt vagy az SF3: Second Impactot bármilyen nehézségi szinten, majd a karakterválasztásnál álljunk rá Seanra, és nyomjuk le kétszer a Fel irányt.

Shin Akumaként szerepelni
Úgy érkezzünk el a főellenséghez az SF3: Second Impact-ben, hogy nem vesztünk egy menetet sem, és legalább háromszor perfektre verjük az ellenfelet. Ezután győzzük le Goukit „super arttal" vagy perfekttel, mire megjelenik Shin Gouki. Győzzük le őt is, s ezzel választhatóvá válik. A karakterválasztásnál Goukira kell ráállni, majd a startot nyomva kell tartani, és úgy nyomni valamelyik rúgás vagy ütés gombját.

Extra opciók
Aktiváljuk Gillt és Shin Goukit. Ezután menjünk bármelyik játéktípus opcióihoz, és tartsuk lenyomva az L+R-t, míg nem a lista alján megjelennek az extra opciók.
Menjünk rá a Game Optionsra, és üssük be: Bal, Bal, X, X, Jobb, Jobb. Menjünk rá a Button Configra, és üssük be: Bal, Bal, Y, Y, Jobb, Jobb. Menjünk rá a Screen Adjustra, és üssük be: Bal, Bal, X, Y, Jobb, Jobb. Végül menjünk rá a Soundra, és üssük be: Bal, Bal, Y, X, Jobb, Jobb. Ha jól csináltuk, ezzel aktívvá vált az „Extra Options".

Street Fighter 3: Third Strike - Fight For The Future

A felbontás átkapcsolása
A Capcom logonál nyomjunk egy L+Startot, mire a játék átvált alacsonyabb felbontásba. A magas felbontású interlace üzemmód újra aktiválásához ugyanott Start+X-et kell nyomnunk.

Gillként szerepelni
Teljesítsük a játékot, majd mentsünk, majd a karakterválasztásnál Yunra vagy Yangra állva Felfelé vagy Lefelé nyomjuk az irányítót.

Másfajta ruházat
Teljesítsük az Arcade módot és mentsünk. Ez után a karakterválasztásnál nyomjuk a Startot, s úgy üssük le valamelyik támadó gombot.

Street Fighter Alpha 3

(Street Fighter Zero 3)

Super Goukiként szerepelni
Menjünk Goukira a karakterválasztásnál, majd tartsuk lenyomva a Startot és nyomjunk egy A-t.

Super Vegaként szerepelni
Válasszuk az Arcade, Training, vagy a Versus módot. Álljunk rá Vegára a karakterválasztásnál, majd tartsuk lenyomva a Startot és nyomjunk egy A-t.

Striker Pro 2000

(UEFA Striker)

Cheat mód
A főmenünél nyomjuk be: Fel, Fel, Jobb, Jobb, Y, Y, Y. Ezzel különböző módokat és csapatokat aktiválunk.

A labda irányítása
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Bal, Jobb, Jobb, L, L, L, R, L, R, L.
Tartsuk lenyomva az L+R-t, és az irányokkal mozgassuk a labdát.

Extra klasszikus mérkőzések
A négy klasszikus meccs megnyerése után négy új klasszikus nemzeti mérkőzést kapunk kapunk.

A Certification mód bonuszai
Érjünk el legalább 3/10-es eredményt az összes teszten, s ezzel megnyitjuk a következőket: National Team Qualifiers, National Teams Finals, továbbá jó pár nemzeti csapat is aktívvá válik.
Érjünk el mindenhol 5/10-es eredményt, s azzal megnyitjuk a Territories Cup opciót, és még néhány nemzeti csapatot.

Super Runabout

Az összes szint és kocsi megnyitása
Induláskor a jogsinkat „ELVIS!!!" névre állítsuk ki.

Suzuki Alstare Extreme Racing

Rejtett grafika
Helyezzük a lemezt egy normál PC-be, s azon extra grafikákat találunk.

Tech Romancer

Az összes karakter
Menjünk az Optionsra a főmenüben, majd üssük be: A, A, B, A, B, Jobb.

Punches and Love VMU mini-játék
Teljesítsük a játékot Story módban, majd menjünk a Tatsumi's Techno Dome-ba a mini-játékért.

Második VMU játék
Teljesítsük a játékot Dixennel kétszer, mindkét pilótát használva. Ezzel egy másik mini-játékot kapunk a Tatsumi's Techno Dome-ban.

Harmadik VMU játék
Teljesítsük a játékot valamennyi karakterrel. A mini-játékot ugyanott találjuk, ahol az előzőeket.

Test Drive 6

A csalások aktiválásához nevünknek kell beírni a következőket.

Összes kocsi
DFGY

Összes pálya
ERERTH

Az összes Quick pálya
CVCVBM

Nincsenek Quick pályák
OCVCVBM

Rövid pályák
QTFHYF

6.000.000$
AKJGQ

Az összes Challenge
OPIOP

Nincs Challenge
OPOIOP

Az ellenőrzési pontok kikapcsolása
FFOEMIT

Az ellenőrzési pontok bekapcsolása
NOEMIT

Stop the Bomber mód
RFGTR

Tokyo Xtreme Racer

(Shutokou Highway Battle)

Porsche 911
Nyissuk meg a Honda S2000-et, majd győzzük le a többi kocsit a Quest mód teljesítéséhez. A Porsche 911 ezután a következő játékban megvásárolható.

Régi Datsun
Győzzünk sorozatban 200 Quick Race versenyen.

Four Deva kocsik
Miután legyőztük a Four Deva-t, megvásárolhatjuk azokat az autókat is.

Teljes sebesség a Quest módban
Az „Assist Shifting" menüben nyomjunk egy L-t vagy R-t, mire egy hangot kell hallanunk.

Honda S2000
Győzzük le valamennyi kocsit a Four Devas csapatból a játék végig viteléhez: így a következő játékban megvehetjük a Honda S2000-et, valamint megnyílnak a Rival 138-141, a Type-515, és a Type-AP1 kocsik.

Tokyo Xtreme Racer 2

(Shutokou Highway Battle 2)

Azonnali győzelem
Amikor a visszaszámlálás befejeződik, tartsuk nyomva az L+R-t és nyomjunk hozzá egy A-t a kettes (!) irányítón.

Tomb Raider 4: The Last Revelation

Örök lőszer a lézeres célzáshoz
Szereljük fel a lézeres célzót a revolverre vagy a nyílpuskára. Ezután zoomoljunk rá, tartsuk lenyomva az L-t, és nyomjunk egy Startot. Miközben még mindig nyomva tartjuk az L-t, válasszuk ki a pisztolyokat, és nyomjunk egy A-t. Végül továbbra is nyomva az L-et szálljunk ki a Pause képernyőből. Ekkor azt a hangot kell hallanunk, amikor Lara előrántja a fegyvereit – jelzésként, hogy jó volt a kód. A játék során mindezt annyiszor alkalmazhatjuk, amennyiszer csak szükség van rá.

Tony Hawk's Pro Skater

Az alábbi kódokat pauzálás után, az L nyomva tartása mellett vihetjük be.

Mindent megnyitni
B, Jobb, Fel, Le, B, Jobb, Fel, X, Y

Növelni minden statisztikát 10-re
X, Y, Fel, Le

Növelni minden statisztikát 13-ra
A, X, X, Y, Fel, Le

Nagy fej mód
X, B, Fel, Bal, Bal, majd térjünk vissza a karakterválasztáshoz.

Teljes „Special" csík
X, Y, B, Le, Fel, Jobb

Pályaválasztás
Y, Jobb, Fel, X, Y, Bal, Fel, X, Y

Véletlenszerű startpozíció
X, B, A, Fel, Le

Lassított mód
B, Jobb, Fel, Le, B, Jobb, Fel, X, Y

Turbó mód
X, Bal, Fel, X, Bal, X, Bal, Fel, X, Bal

Véres mód
Jobb, Fel, X, Y

Carrera közlegény
Y, Fel, Y, Fel, B, Fel, Bal, Y, de úgy, hogy Officer Dickként játszunk

Toukon Retsuden 4

A címképernyőn villogó „Press Start” feliratnál a következő versenyzőket hívhatjuk be:

Antonio Inoki
L, X, Y, A, B, X, Y, R

Riki Choshu
L, X, Y, B, X, Y, B, R

Masa Saito
L, X, Y, A, X, Y, A, R

Seji Sakaguchi
L, X, B, X, X, B, X, R

Great Sasuke másik változata
L, X, A, Y, B, X, A, R

Tanaka (a konferanszié)
L, X, Y, X, X, Y, X, R

Tiger Hattori (a bíró)
L, X, A, X, X, A, X, R

Az összes pankrátor
L, X, 5xA, R

Toy Commander

Maximum Lőszer
Pauzáljuk le a játékot, s miközben az L-t benyomva tartjuk, üssük be: A, B, X, Y, B, A.

Az energia visszaállítása
Pauzáljuk le a játékot, s miközben az L-t benyomva tartjuk, üssük be: A, X, B, Y, A, Y.

Gépfegyver upgrade
Pauzáljuk le a játékot, s miközben az L-t benyomva tartjuk, üssük be: B, A, Y, X, A, B.

Fegyver upgrade
Pauzáljuk le a játékot, s miközben az L-t benyomva tartjuk, üssük be: X, A, Y, B, A, X.

Nehéz fegyverzet aktiválása
Pauzáljuk le a játékot, s miközben az L-t benyomva tartjuk, üssük be: X, A, Y, B, A, X.

99 lőszer
Pauzáljuk le a játékot, s miközben az L-t benyomva tartjuk, üssük be: A, B, X, Y, B, A.

Üzemanyag a maximumra
Pauzáljuk le a játékot, s miközben az L-t benyomva tartjuk, üssük be: B, Y, A, X, B, X.

Az összes szoba aktiválása
Pauzáljuk le a játékot, s miközben az L-t benyomva tartjuk, üssük be: A, Y, X, B, Y, X.

Csigaverseny
Pauzáljuk le a játékot, s miközben az L-t benyomva tartjuk, üssük be: A, B, A, B, Y, X.

Az utolsó szint
Pauzáljuk le a játékot, s miközben az L-t benyomva tartjuk, üssük be: R, A, X, B, Y, Y.

Extra multiplayer szintek
Játsszuk végig valamennyi pályát valamennyi nehézségi szinten.

Az életerő visszaállítása
Miután kinyitottuk a csapot, menjünk a lefolyóhoz a vízsugár alá, mire maximumra töltődünk.

Stáblista
A főmenüben az L nyomva tartása mellett üssük be: A, A, A, B, B, B.

Trickstyle

Pauzáljuk le a játékot, s a Cheat opciónál vigyük be a csalókódokat.

Mindennek a megnyerése
CITYBEACONS

Az összes mutatvány és speciális mozgás
TRAVOLTA

Nagy fej mód
INFLATEDEGO

Örök idő
IWISH

Mindig győzni
TEAROUND

Gyors start
A visszaszámlálásnál, amikor a számok megjelennek, üssük le az R-t háromszor, majd amikor a „Go" felirat megjelenik, tartsuk folyamatosan nyomva.

Ultimate Fighting Championship

Szuper harcos
A karrierista módban keresztnévnek azt írjuk be, hogy „Best", vezetéknévnek pedig, hogy „Buy".

Másik bíró
Ha le akarjuk cserélni John McCarthey-t Bruce Bufferre, a VS képernyőn tartsuk lenyomva az L+R-t vagy az L+R+A+B+X+Y kombinációt.

Fél energia az ellenfélnek
Tartsuk lenyomva az L+R-t, miközben Bruce Buffer felvezeti a mérkőzést, majd nyomjunk egy Startot. (A csalás sajnos az Exhibition és a Tournament üzemmódban nem működik.)

Vampire Chronicle

Shadowként szerepelni
A karakterválasztásnál menjünk rá a „?" ikonra, majd üssük be: 5xStart, A, B, X vagy Y.

Ex menü
A főmenüben menjünk rá az Optionsra, majd tartsuk lenyomva az L+R-t, és nyomjunk egy A-t (Z+C-t Arcade Stick esetén).

Marionetteként szerepelni
A karakterválasztásnál menjünk rá a „?" ikonra, majd üssük be: 7xStart, A, B, X vagy Y.

Oboro Bishamonként szerepelni
A karakterválasztásnál menjünk rá Bishamonra, majd a Start nyomva tartása mellett üssük be: A, B, X vagy Y.

Újfajta háttérszínek
A háttérválasztásnál a VS módban a Start nyomva tartása mellett üssük be: A, B, X vagy Y.

Vigilante 8: Second Offense

A kódképernyő aktiválása
Menjünk az opciókhoz, azon belül pedig a Game Statushoz. Álljunk rá valamelyik karakterre, majd nyomjuk le az L+R-t.

Különböző csalások

RAPID_FIRE	Gyorstüzelés
HOME_ALONE	Magányos játék az Arcade módban
NO_GRAVITY	Nincs gravitáció
GO_MONSTER	Nagy kerekek
LONG_MOVIE	Az összes befejezés megtekintése
MIXES_CARS	Azonos kocsik a Multiplayer játéknál
DRIVE_ONLY	Nincsenek megjelenő ikonok
BLAST_FIRE	Szuper rakéták
UNDER_FIRE	Hárman támadnak egyszerre
GO_SLOW_MO	Lassított mozgás
GO_RAMMING	Nehezebb kocsik
MORE_SPEED	Gyorsabb kocsik
QUICK_PLAY	Gyors játék
JACK_IT_UP	Magasított felfüggesztések
OLD_LEVELS	Az első rész szintjei
HI_CEILING	Könnyebb kocsik
NO_CODE	A kódok kikapcsolása
ELBICNIVNI	Sérthetetlenség
LLA_KCOLNU	Az összes karakter
LLA_DORTOH	Az összes karakter statisztikája a maximumon van

Virtua Cop 2

Nagy fej mód
Teljesítsük a játékot Easy fokozaton. Ezt követően a „Press Start" képernyőnél a „D" irányítón üssük be: X, A, Y, B, B, B, Fel, Fel, Fel, Fel, Fel. Ha jól csináltuk, egy hangot hallhatunk.

Tükör mód
Teljesítsük a játékot Normal fokozaton. Ezt követően a „Press Start" képernyőnél a „D" irányítón üssük be: L, Bal, L, Jobb, L, Le, L, Fel, R, Bal, R, Jobb, R, Le, R, Fel. Ha jól csináltuk, egy hangot hallhatunk.

Véletlenszerű mód
Teljesítsük a játékot Hard fokozaton. Ezt követően a „Press Start" képernyőnél a „D" irányítón üssük be: B, Bal, X, Y, X, Y, B, A, B, A, Jobb, Bal, Jobb, Bal. Ha jól csináltuk, egy hangot hallhatunk.

Virtua Fighter 3TB

Újfajta háttér a Training módnál
Mielőtt pályát választanánk, tartsuk lenyomva a Startot, nyomjunk egy A-t, majd egy jobbra irányt.

Játéktermi háttér
Menjünk a pályaválasztáshoz, és hagyjuk, hogy lejárjon az idő.

Gold Dural választása a Training módnál
A karakterválasztásnál a Start+Y+A kombinációt nyomjuk le.

Silver Dural választása
A karakterválasztásnál a Start+X+A kombinációt nyomjuk le.

Betű karakterrel küzdeni
A karakterválasztásnál menjünk rá Akirára, és nyomjunk egy Startot. Ezután menjünk rá Laura, és nála is nyomjunk egy Startot, majd álljunk Paira, tartsuk lenyomva a Startot, és nyomjunk egy X-et.

Betű karakterrel játszani
A karakterválasztásnál menjünk rá Akirára, és nyomjunk egy Startot. Utána menjünk rá Lionra, s ott is nyomjunk egy Startot, majd Painál is nyomjunk egy Startot, végül válasszuk ki bármelyik karaktert, és nyomjuk le az A-t.

Virtua Striker 2: Version 2000.1

MVP Yuki Chan team
Az Arcade mód csapatválasztásánál nyomjunk egy-egy Startot a következő csapatokra állva: Jugoszlávia, USA, Korea, Olaszország. Az új csapat Japán felett jelenik meg.

MVP Royal Genki team
Miután aktiváltuk, menjünk rá az MVP Yuki Chan teamre, tartsuk lenyomva a Startot, és nyomjuk le az A+B+X+Y kombinációt.

FC Sega team
Az Arcade mód csapatválasztásánál nyomjunk egy-egy Startot a következő csapatokra állva: Franciaország, Chile, Dél-Afrika, Anglia, Németország, Argentína. Az FC Sega team a sarokban jelenik meg.

Másfajta mezek
A csapatválasztásnál az X+Y nyomva tartása mellett válasszunk az A-val.

Bonusz stadionok
Indítsuk el „match play"módot, s válasszunk csapatokat. Ezután menjünk rá a Sun Paragon, Arcadia Hill, Guild Fend, Crystal Ball, Central Square Garden, Triumph, vagy a Harvest stadionra, tartsuk lenyomva a Startot, és nyomjuk le az A-t, Mindezzel egy új stadiont nyitottunk meg. Válasszuk ki a Diva Geo, Maestro Colosseum, vagy a Saint Globe stadiont, tartsuk lenyomva a Startot, és nyomjuk le az A-t: így még egy stadiont megnyithatunk.

Virtual On: Oratario Tangram

Alpha Temjin aktiválása
Teljesítsük a játékot „fog" módban Temjinnel anélkül, hogy folytatási lehetőséggel élnénk. Miután kimentettük az állást, indítsuk el az 5.45 módot, s a karakterválasztásnál a következő karakterekre állva nyomjuk le a bal turbót: Temjin, véletlenszerű karakter, Raiden kétszer, Bal Bados kétszer, Angelan kétszer, Grys-Vok háromszor. A kód végén egy hangot kell hallanunk, s Temjint választva egy újfajta karakterrel küzdhetünk.

Alpha Raiden aktiválása

Teljesítsük a játékot „fog" módban Raidennel anélkül, hogy folytatási lehetőséggel élnénk. Miután kimentettük az állást, indítsuk el az 5.45 módot, s a karakterválasztásnál a következő karakterekre állva nyomjuk le a bal turbót: Apharmd-B, Dordray kétszer, Specineff kétszer, Fei-Yen Kn kétszer, Cypher háromszor. A kód végén egy hangot kell hallanunk, s Raident választva egy újfajta karakterrel küzdhetünk.

V-Rally 2

Az összes kocsi és pálya

A „Game Progression" képernyőn nyomjuk be: L, R, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, A, A, Start. Ezután egyenként bekapcsolhatjuk a kívánt cuccokat.

Wacky Races

Nullás köreredmény

Válasszuk a Trial módot, s amikor a zászló lobog a startnál, nyomjuk le a Start+A+B-t.

Elsőként végezni

Válasszuk a Championship módot, s a startnál, amikor az autónk az első pozíciót foglalja el nyomjuk le a Start+A+B-t.

Különböző csalások

Az alábbi kódokat a főmenü „Cheat" pontjánál lehet bevinni, majd a „Code Collection" képernyőn lehet aktiválni őket.

WACKYGIVEAWAY	Az összes pálya és főellenség
WACKYSPOILERS	Az összes kocsi
BARGAINBASEMENT	Az összes képesség bekapcsolása
CRACKEDNAILS	Átkozottul nehéz mód

Wild Metal

Pályaléptetés

Menet közben üssük be: Fel, Jobb, B, Y, Le, Bal.

Az összes fegyver

Menet közben üssük be: A, A, Jobb, Y, A, Jobb.

Átálló ellenfelek

Menet közben üssük be: B, Le, A, Le, X, Y.

Teljes életerő

Menet közben üssük be: Le, Le, A, X, B, X.

Sérthetetlenség

Menet közben üssük be: Y, Jobb, B, Bal, X, Le.

Sebesség boost

Menet közben üssük be: Fel, X, Le, B, A, Y.

A tokenek helyeinek megmutatása

Menet közben üssük be: Y, B, A, Bal, Le, Le.

Zombie Revenge

Másfajta ruha
Álljunk rá a kívánt karakterünkre, majd tartsuk lenyomva a Startot, és úgy indítsuk a játékot az X, Y, vagy a B-vel.

Cheatek aktiválása
Játszanunk kell a VMU mini játékkal, úgy nyithatjuk meg az Original mód csalásait.

Szintválasztás
Válasszuk ki a Fighting módot, majd úgy lépjünk tovább az A-val, hogy közben a Startot nyomva tartjuk.